
BACHELORARBEIT

Herr
Johannes Laakmann

**Subjektive Kamera als
stilbildendes Element
in Filmen -
die Entwicklung seit 1931**

2011

**Subjektive Kamera als
stilbildendes Element in
Filmen -
die Entwicklung seit 1931**

Autor/in:

Herr Johannes Laakmann

Studiengang:

WS2008

Seminargruppe:

FF08w2 - B

Erstprüfer:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

Zweitprüfer:

Christian Maintz

Einreichung:

Halstenbek, 14.09.2011

**Subjective camera as a
formative element in movies -
the development since 1931**

author:

Mr. Johannes Laakmann

course of studies:

WS2008

seminar group:

FF08w2 - B

first examiner:

Prof. Dr. Detlef Gwosc

second examiner:

Christian Maintz

submission:

Halstenbek, 14.09.2011

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Laakmann, Johannes

Subjektive Kamera als stilbildendes Element in Filmen - die Entwicklung seit 1931

Subjective camera as a formative element in movies - the development since 1931

59 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2011

Abstract

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der technischen Entwicklung von Point of View Sequenzen seit ihrer ersten Verwendung in *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* 1931. Dabei wird, anhand von mehreren Filmbeispielen, auch auf den Umgang mit den besonderen Herausforderungen der subjektiven Kamera eingegangen.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	S.2
1.1 Point of View Shot/Subjektive Kamera	S.3
1.1.1 Begriffsdefinition	S.3
1.1.2 Die subjektive Kamera als Stilbildendes Element	S.4
1.1.3 Kritik	S.5
1.2 Point of View Shots - Verwendung vor 1932	S.7
2. Hauptteil	S.9
2.1 Dr. Jekyll and Mr. Hyde	S.9
2.1.1 Inhalt	S.9
2.1.2 Point of View Sequenzen	S.11
2.1.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen	S.12
2.1.4 Reaktion auf Dr. Jekyll und Mr. Hyde	S.16
2.2 Lady in the Lake	S.17
2.2.1 Inhalt	S.17
2.2.2 Point of View Sequenzen	S.20
2.2.3 Reaktion auf Point of View Sequenzen	S.23
2.3 Die schwarze Natter	S.25
2.3.1 Inhalt	S.25
2.3.2 Point of View Sequenzen	S.27
2.3.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen	S.27
2.3.4 Reaktion auf Point of View Sequenzen	S.30
2.4 Strange Days	S.32
2.4.1 Inhalt	S.32
2.4.2 Point of View Sequenzen	S.33
2.4.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen	S.34
2.4.4 Reaktion auf Point of View Sequenzen	S.38
2.5 Crank	S.40
2.5.1 Inhalt	S.40
2.5.2 Point of View Sequenzen	S.41
2.5.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen	S.41
2.5.4 Reaktion auf Point of View Sequenz	S.43
2.6 Diving Bell and Butterfly	S.44
2.6.1 Inhalt	S.44
2.6.2 Point of View Sequenzen	S.45
2.6.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen	S.45
2.6.4 Reaktion auf Point of View Sequenzen	S.49
3. Schlussteil	S.52
3.1 Fazit	S.52
4. Verzeichnisse	S.56
4.1 Literaturverzeichnis	S.56
4.2 Rezensionen	S.56
4.3 Abbildungsverzeichnis	S.57
5. Glossar	S.59
6. Eigenständigkeitserklärung	S.60

1. Einführung

Bei einer Arbeit über Filmgeschichte während meines Studiums befasste ich mich zum ersten Mal mit einer Form der subjektiven Kamera. Es ging um die Kamera als Teil der Filmwelt, z.B. in den Filmen *Blair Witch Project* oder *[REC]*.

Während ich nach Quellen für die Arbeit suchte, stieß ich auf das Thema Point of View Sequenzen. Die Vorstellung von Filmen, die lange Zeit komplett aus der Sicht bestimmter Charaktere erzählt und gefilmt sind, weckte mein Interesse.

Als ich überlegte, welches Thema ich für meine Bachelorarbeit wählen sollte, erinnerte ich mich wieder an die Point of View Sequenzen. Ich fing an zu recherchieren und stieß auf *Dr. Jekyll und Mr. Hyde*, einen Hollywoodfilm, der schon 1931 eine längere Point of View Sequenz enthielt.

Die Recherche ergab noch weitere Filme, die sich an dieser Technik versuchten.

Subjektive Kamera wird in vielen Filmen verwendet, auch in längeren Einstellungen. Vor allem Horrorfilme setzen auf dieses Stilmittel. Doch diese sind weder in ihrem Budget noch von der Machart mit einem Film wie *Dr. Jekyll und Mr. Hyde* vergleichbar.

Um mein Feld weiter einzugrenzen, konzentrierte ich mich auf Filme, die von großen Studios produziert wurden. Diesen steht und stand, durch ihr im Vergleich hohes Budget, die modernsteameratechnik zur Verfügung. Auch ist durch die Vielzahl der im amerikanischen Studiosystem entstandenen Filme ein großes Know-How vorhanden, auf das ein Filmteam zurückgreifen kann.

Damit bleiben die Filme miteinander vergleichbar und darüber hinaus ist der Bekanntheitsgrad der ausgesuchten Filme wesentlich höher als bei einem Film aus dem Horrorgenre oder dessen Subgenres (Slasherfilme etc.).

Bei dem Vergleich der Filme ging es mir aber weniger um die Theorie des Ich-Erzählers und der subjektiven Kamera, sondern vielmehr um die Arbeit mit dem Stilmittel und der Umgang mit dessen besonderen Voraussetzungen. Auch die verwendete Technik war für mich ein entscheidender Faktor.

So ergab sich meine Fragestellung:

Wie haben sich die Verwendung und der Umgang mit der subjektiven Kamera als filmisches Mittel seit 1931 entwickelt?

1.1 Point of View Shot/ Subjektive Kamera

Der folgende Abschnitt ist der Begrifflichkeit des Point of View Shots gewidmet. Dabei wird auf die in dieser Arbeit verwendete Definition des Begriffs Point of View Shot eingegangen und die Idee des Einsatzes dieser Technik kurz erläutert.

1.1.1 Begriffsdefinition

Die Begriffe subjektive Kamera oder Point of View Shot werden zwar häufig in Filmrezensionen oder Analysen benutzt, es gibt aber keine übereinstimmende Definition.

So wird oft nicht geklärt, ob beim Point of View die Perspektive des Erzählers, einer der Filmfiguren oder des Autors gemeint ist.

Für die vorliegende Facharbeit werden deshalb die Begriffe Point of View und subjektive Kamera als **die Nachahmung des Blickpunktes einer Filmfigur** definiert.

Die Kamera zeigt in diesem Falle, was der Point of View Charakter sieht, und muss damit auch gewisse Voraussetzungen erfüllen. Wenn der Film von seinen Zuschauern ernst genommen werden will, muss die subjektive Kamera überzeugend die Sicht des Protagonisten wiedergeben, da der Zuschauer weiß, wie er die Welt um sich herum wahrnimmt.

Er erwartet also vom Film ein Mindestmaß an Realismus, damit er nicht aus der Illusion des Filmes herausgerissen wird. Das bedeutet, dass die Höhe und der Winkel stimmen müssen, oder dass die Optik ungefähr an das menschliche Auge angepasst ist (z.B. dass kein Fisheyeobjektiv verwendet wird). Wenn der Protagonist eine Brille trägt und diese abnimmt, müsste sich zum Beispiel die Schärfe des Bildes verändern, da der Zuschauer dies erwartet. Wenn dies nicht passiert, fragt er sich, warum der Protagonist überhaupt eine Brille getragen hat.

Der Kameramann muss sich also bei der subjektiven Kamera an der menschlichen Wahrnehmung orientieren.

1.1.2 Die subjektive Kamera als stilbildendes Element

Warum sind die Point of View Shots in den ausgewählten Filmen stilbildend?

Sie werden nicht einzeln ausgewählt als Detailaufnahmen oder zur Verdeutlichung verwendet. Unterhaltungen werden im Film normalerweise folgendermaßen dargestellt: Es gibt eine Totale oder Halbtotale, in der beide Gesprächsteilnehmer zu sehen sind, dann kommt es zu einer Schuß/Gegenschuß Situation. Das bedeutet, es wird erst einer der Gesprächsteilnehmer z.B. über die Schulter des Anderen gezeigt (dies nennt man Overshoulder), und dann vice versa.



Totale (Abb.Dark1)

Schuß (Abb. Dark2)

Gegenschuß (Abb. Dark3)

Danach wird aus der Perspektive des einen Gesprächsteilnehmers ein Point of View Shot des anderen Schauspielers gezeigt. Oder einer der Sprechenden weist auf einen bestimmten Gegenstand oder eine andere Person hin, die man danach in einem POV Shot sieht. Solche regulär eingesetzten POV Einstellungen sind auch Bestandteil der ausgewählten Filme.



POV Shot (Abb. Dark4)

Zusätzlich gibt es aber auch Sequenzen, die komplett mit subjektiver Kamera erzählt werden und Kamerabewegungen und -schwenks beinhalten.

Die Regisseure haben sich dazu entschieden aus vielen Einstellungen mit subjektiver Kamera eine durchgängige Sequenz zu schaffen. Es ist ein bewusster Schritt, dieses Stilmittel zu verwenden, und hat nichts mit der klassischen Auflösung¹ einer Szene zu tun.

Längere Point of View Sequenzen (ab ca. 15 Sekunden) werden und wurden in Hollywoodfilmen nur sehr spärlich eingesetzt. Die Filme haben dadurch Seltenheitswert,

¹ Das Auflösen einer Szene bezeichnet den Vorgang, bei dem der Kameramann und der Regisseur eine Szene planen und in einzelne Einstellungen aufteilen.

deshalb wird sich der Zuschauer schon auf Grund der POV Sequenzen an den Film erinnern.

Auch bei der Besprechung der Kritiker wird bei Filmen mit langen POV Sequenzen immer auf diese eingegangen. Mit jedem der hier ausgesuchten Filme werden von der Filmkritik auch eine oder mehrere dieser Sequenzen verbunden, die damit für diese Filme stilbildend sind.

1.1.2 Kritik

Die Kritik an der Verwendung von Point of View Sequenzen befassen sich oftmals mit sehr theoretischen Diskussionen über die Erzählperspektive der subjektiven Kamera.

So schreibt z.B. Brinckmann:

„In viel stärkerem Maße als der Roman entwickelt der Spielfilm ja seine Charaktere von außen, arbeitet mit Gesten und der Suggestivkraft des menschlichen Gesichts. Die Zuschauer müssen erschließen, welche Gedanken und Gefühle die Person bewegen - aber wie sollen sie diesen Akt der Einfühlung leisten, wenn sie eine Person gar nicht sehen? Solange der Spielfilm von den Voraussetzungen konventionellen Geschichtenerzählens ausgeht, seine Charaktere in dramatischer Gegenüberstellung realistisch entwickelt und dem Publikum zur Einfühlung anbietet, birgt die Methode der subjektiven Kamera daher Probleme. Eine solche Icherzählung mag formal reizbar sein, aber ihre Limitationen sind ihr unübersehbar eingeschrieben.“²

Wie auch Brinckmann halten verschiedene Filmtheoretiker Point of View Sequenzen in Filmen für ungebräuchlich. Sie besprechen dabei, ob die subjektive Kamera mit der Rolle des Ich-Erzählers in Büchern vergleichbar ist oder, wie z.B. Jan Marie Peters, ob die subjektive Kamera die Rolle des wahrnehmenden oder des denkenden Ichs eines Romans übernehmen kann³.

Diese Fragen möchte ich jedoch in meiner Facharbeit nicht besprechen, sondern mich in erster Linie auf die technische Umsetzung der subjektiven Kamera konzentrieren. Dennoch möchte ich folgende Hypothese, von der in vielen dieser theoretischen Diskussionen ausgegangen wird, in die Arbeit einbeziehen:

² Brinckmann, Christine N.: Ichfilm und Ichroman. Chronos, Zürich 1981

³ Peters, Jan Marie: The Lady in the Lake und das Problem der Ich-Erzählung in der Filmkunst. Aus: Albersmeier, Franz-Josef/Roloff, Volker: Literaturverfilmungen. Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1989, S. 255

„Die subjektive Kamera vermittelt nur spärliche (oder auch gar keine) Informationen zum Blickträger, wie bspw. Bewegungsabläufe, Gestik und Mimik aus denen sich Reaktionen einer Figur ablesen lassen.“⁴

Im Verlaufe dieser Arbeit möchte ich dieses „Hauptdefizit“ der subjektiven Kamera aufgreifen, diese Betrachtungen bleiben jedoch ein Randthema. Wie oben bereits beschrieben, beschäftigt sich diese Arbeit hauptsächlich mit der Entwicklung der technischen Umsetzung der subjektiven Kamera.

⁴ Beil, Benjamin: First Person Perspectives: Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Lit-Verlag, Münster 2010, S. 69

1.2 POV Shots - Verwendung vor 1932

Bei einem Point of View Shot wird gezeigt, was ein Filmcharakter mit eigenen Augen sehen würde. Dabei wird zuerst der Protagonist gezeigt und anschließend ein Point of View Shot, der aus der gleichen Richtung, Höhe und dem gleichen Winkel heraus aufgenommen wird wie der Blick des Charakters.

Point of View Shots können rein bildlich gesehen in zwei grobe Kategorien eingeordnet werden. Zum einen gibt es den „normalen“ POV-Shot, bei dem der Blickwinkel eines Protagonisten nachgestellt wird. Die zweite Kategorie sind POV-Shots mit Vignette (Maske mit einem bestimmten Ausschnitt), mit deren Hilfe z.B. der Blick durch ein Schlüsselloch, ein Zielfernrohr o.Ä. dargestellt wird.

Die zweite Variante wurde schon ab 1900 eingesetzt, z.B. in Filmen wie *Grandma's Reading Glass* (1900) oder *As seen through a Telescope* (1901)⁵.

Bei diesen beiden Filmen wurde weder eine echte Lupe noch ein Fernrohr verwendet, stattdessen werden Close-Ups eingesetzt, die mit einer schwarzen Lochmaske dem Zuschauer die Verwendung jener Hilfsmittel suggerieren.



Abb. Grandma's Reading Glass 1



Abb. Grandma's Reading Glass 2

Schlüssellochvignetten wurden wahrscheinlich als Erstes in Filmen der französischen Produktionsfirma Pathé eingesetzt⁶.

⁵ Salt, Barry: *Filmstyle & Technology: History & Analysis*. 3. Edition, Starword, London 2009, S.53 (Zitierweise: F&T)

⁶ F&T, S. 55

Der Film *Peeping Tom* (1902) zeigt einen Mann, der durch mehrere Schlüssellocher schaut. Seine Sicht auf die Räume dahinter wird mit einer Schlüssellochvignette verdeutlicht.

In *la Fille de bain indiscreète* (1902) einem weiteren „Spanner“-Film von Pathé gibt es einen POV-Shot ohne Vignettierung. Dieser Film war einer von wenigen Fällen in denen ein normaler POV-Shot vor 1910 eingesetzt wurde⁷. Der POV Shot stimmt jedoch nicht mit der Sichtlinie des Protagonisten überein.

Dies ist wahrscheinlich mit einem zu geringen Verständnis von Sichtlinien und Sichtachsen der damaligen Regisseure und Kameramänner zu begründen.

Der erste Regisseur, der einen richtigen Point of View Shot einsetzte, der auch von Höhe, Richtung und Winkel korrekt war, war D.W. Griffith.

In *A Wreath in Time* (1908) zeigte er ein Publikum, das sich ein Theaterstück ansieht und Point of View Shots aus Sicht der Zuschauer auf das Stück⁸.

Ab 1910 wurde die Technik des POV häufiger und flexibler eingesetzt⁹. Grund hierfür war das neue Prinzip der Sichtlinien („eyeline matching“), das während der 1910er Jahre Standard in Hollywood wurde¹⁰.

Besonders die Firma Vitagraph aus den Vereinigten Staaten hatte hier eine Vorreiterrolle. In den Jahren 1912 und 1913 hatten von 92 Vitagraphfilmen 28 richtige POV-Shots ohne Vignette. Zum Vergleich hatten von fast 300 anderen Filmen aus den USA nur ca. 20 Filme POV-Shots mit dem richtigen Winkel¹¹.

In Europa war während dieser Zeit eine Verwendung von Point of View Shots nahezu nicht existent¹². Ab den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts war die Verwendung von Point of View Einstellungen ein bekanntes Stilmittel im Hollywoodfilm. Bis zum ersten Film mit längeren Point of View Sequenzen sollte es aber noch weitere zehn Jahre dauern.

⁷ F&T, S. 55

⁸ F&T, S. 104

⁹ Thompson, Kristin/Bordwell, David: Film History An Introduction, 3. International Edition, McGraw-Hill, Madison 2010, S.58

¹⁰ Thompson, Kristin/Bordwell, David: Film History An Introduction, 3. International Edition, McGraw-Hill, Madison 2010 S.38

¹¹ F&T, S. 105

¹² F&T, S. 105

2. Hauptteil

2.1 Dr. Jekyll and Mr. Hyde

Die Geschichte des Films basiert auf der 1886 geschriebenen Novelle *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* von Robert Louis Stevenson. Die erste Verfilmung entstand bereits 1920, ein Stummfilm mit John Barrymore in der Hauptrolle¹³.

Im Jahre 1931 folgte dann die Neuverfilmung unter Rouben Mamoulian.

2.1.1 Inhalt

Der Film handelt von Dr. Jekyll, einem Wissenschaftler, der seine Persönlichkeit in eine gute und eine böse Hälfte aufteilen möchte. Doch als er durch das Elixier seine böse Persönlichkeit befreit, schafft er es nicht mehr sie zu unterdrücken und wird zum Mörder. Am Ende wird er von einem Polizisten erschossen.

Der Film beginnt im Haus von Dr. Jekyll (Fredric March), der gerade Klavier spielt.

Danach fährt Jekyll zur Universität, wo er einen Vortrag hält. Er spricht über zwei Seelen, die in jedem Menschen heimisch sind, und dass es Ziel eines jeden Forschers sein sollte, diese beiden Seelen zu trennen, so dass nur das Gute übrig bleibt.

Nach dem Vortrag trifft er seinen Freund Dr. Lanyon (Holmes Herbert) und verabredet sich mit ihm zum Dinner bei seiner Verlobten Muriel Carew (Rose Hobart).

Nach dem Vortrag behandelt er Patienten und kommt verspätet zum Dinner. Er tanzt mit seiner Verlobten und bittet anschließend deren Vater General Carew (Halliwell Hobbes), früher heiraten zu dürfen. Der General lehnt ab.

Auf dem Rückweg beobachtet Jekyll wie ein Mann die Prostituierte Ivy Pearson (Miriam Hopkins) schlägt. Er schreitet ein und trägt Ivy in ihr Zimmer. Sie versucht ihn zu verführen. Jekyll verlässt sie und geht nach Hause, um dort in seinem Labor an einem Elixier zu arbeiten, mit dem er seine Persönlichkeit aufteilen kann.

Es gelingt ihm und er verwandelt sich in sein Alter Ego Mr. Hyde. Doch sein erster Versuch wird schnell von seinem Butler Poole (Edgar Norton) unterbrochen, der nach den Schreien von Mr. Hyde denkt, Jekyll wäre etwas zugestoßen.

Frustriert durch die lange Wartezeit auf seine Hochzeit mit Muriel probiert Jekyll erneut das Elixier. Als Mr. Hyde sucht er das Lokal auf, in dem Ivy auf Kunden wartet. Er

¹³ Barrymore sollte auch als Hauptdarsteller für die Version von 1931 verpflichtet werden, lehnte aber ab. An seiner Stelle wurde der ähnlich aussehende Fredric March gecastet. Siehe <http://www.imdb.com/title/tt0011130/>

schüchtert sie ein und zwingt sie, ihn zu küssen. Auch bei seiner nächsten Verwandlung sucht Jekyll die Prostituierte auf. Er schlägt und misshandelt sie.

Zurück in seinem Haus wird Jekyll von seinem schlechten Gewissen geplagt und schickt Ivy Geld.

Im Hause der Carews bittet er erneut Muriels Vater um einen früheren Heiratstermin, den dieser ihm dann gewährt.

Ivy kommt zu Jekylls Haus um sich für die finanzielle Unterstützung Jekylls zu bedanken. Sie zeigt ihm auch die Spuren von Hydes Misshandlungen. Jekyll verspricht ihr, dass Hyde sie nicht wieder belästigen wird.

Auf dem Weg zur formellen Verkündigung des Hochzeitstermins bei den Carews setzt sich Jekyll auf eine Parkbank und beobachtet wie eine Katze einen Vogel frisst. Der Vorfall schockiert ihn so sehr, dass er sich ohne Einnahme des Elixiers in Mr. Hyde verwandelt.

Mr. Hyde sucht ein weiteres Mal Ivy in ihrer Wohnung auf und erwürgt sie.

Hyde will in Jekylls Haus zurück um sich zu verstecken, wird aber an der Tür von Poole abgewiesen. Er schickt einen Brief an Lanyon, dass dieser das Elixier von Jekyll an einen Mr. Hyde übergeben soll.

Als Hyde dann bei Lanyon auftaucht, zwingt dieser ihn mit vorgehaltener Waffe den Aufenthaltsort von Dr. Jekyll zu verraten, da er denkt Hyde hätte diesen entführt.

Hyde trinkt daraufhin das Elixier und verwandelt sich zurück in Jekyll. Er erklärt daraufhin Lanyon was er getan hat. Dieser ist erschüttert, lässt ihn aber gehen.

Der Doktor begibt sich sogleich ins Haus der Carews und löst die Verlobung mit Muriel auf, verwandelt sich aber darauf wieder in Hyde und greift sie an. Als der General und sein Butler ihr helfen wollen, schlägt er den General nieder und flieht in sein Labor. Dort verwandelt er sich wieder zurück in Jekyll und kann kurzzeitig die Polizei überzeugen, Hyde wäre geflohen. Doch Lanyon taucht auf und erklärt den Polizisten, wer Hyde wirklich ist. Daraufhin verwandelt sich Jekyll wieder und versucht zu fliehen, wird aber von einem der Polizisten erschossen.

2.1.2 Point of View Sequenzen

In Dr. Jekyll und Mr. Hyde werden viele verschiedene Point of View Einstellungen benutzt. Wichtig für diese Arbeit sind aber nur zwei längere POV Sequenzen, die beide aus der Sicht von Jekyll gedreht wurden.

Die erste dieser Sequenzen ist auch gleichzeitig die erste Sequenz des Films, was ihre Wichtigkeit nur noch unterstreicht. Sie ist fünf Minuten lang und zeigt wie Jekyll Klavier spielt, sich ankleidet, mit der Kutsche zur Universität fährt und dort in einen Hörsaal geht, wo sein Publikum auf ihn wartet. Die zweite POV Sequenz zeigt wie Jekyll erstmals das Elixier trinkt und sich in Mr. Hyde verwandelt. Sie besitzt eine Länge von fast zwei Minuten. Beide POV Szenen haben eine starke Vignettierung.

Die beiden POV Szenen sind stilbildend für Dr. Jekyll und Mr. Hyde, da sie an so wichtigen Stellen des Films eingesetzt wurden.

Der Anfang des Films gibt dem Zuschauer gleich eine ungefähre Einschätzung davon wie der Film abläuft. Die lange POV Einstellung ist ungewohnt und neu. Als Zuschauer lernt man den Protagonisten Jekyll erst durch sein Klavierspiel und die Unterhaltung mit seinem Butler kennen, bevor man ihn das erste Mal sieht. Dadurch wird schon ab der ersten Minute des Films eine Spannung aufgebaut.

Auch die zweite Szene ist ein massiver Einschnitt im Film. Durch die subjektive Kamera wird der Zuschauer in die Rolle von Jekyll gedrängt, der sich in Mr. Hyde verwandelt.

Die Verwandlung selbst ist mit der Hilfe von Farbfiltern und farbigem Make-Up entstanden. Dabei zeigten oder kaschierten bestimmte Filter bestimmte farbig geschminkte Partien von Marchs Gesicht, so dass der Eindruck entstand, sein Gesicht würde verschwimmen.

Durch den POV Shot wird die surreale Wirkung dieses Vorgangs noch verstärkt.

Die Filmemacher haben hier mit der subjektiven Kamera ein klares Zeichen gesetzt. Die zentrale Szene des Films, die Verwandlung der Hauptfigur, soll der Zuschauer so beobachten können, als wäre es seine eigene Verwandlung.

2.1.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen

Die Umsetzungen einer ersten längeren Point of View Sequenz in einem Film scheint die Macher von Dr. Jekyll und Mr. Hyde vor eine große Herausforderung gestellt zu haben. So sind die Sequenzen zum Teil mit sehr viel Ideenreichtum umgesetzt worden, jedoch oftmals auch nicht vollständig zu Ende gedacht.

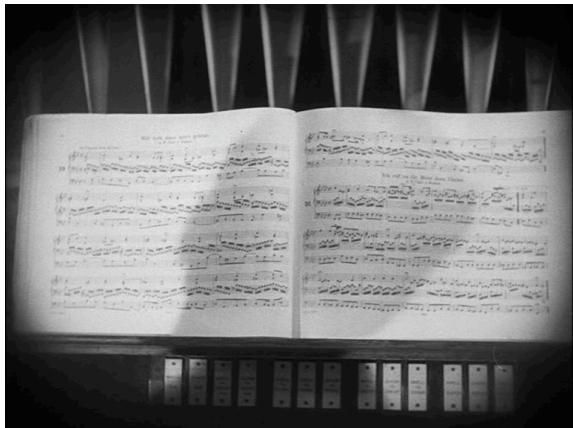


Abb. Jekyll1

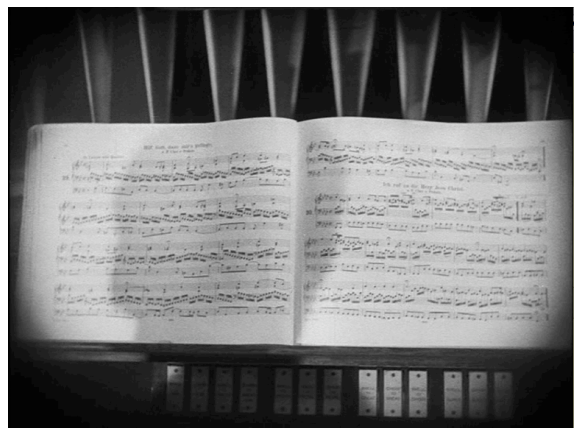


Abb. Jekyll2

In der ersten Sequenz spielt Jekyll Anfangs Klavier. Dabei sieht man bei Minute 1:31, dass sich der Schatten seines Kopfes hin und her bewegt. Die Kamera aber, die die Bewegung seiner Augen nachstellen soll, bewegt sich nicht.

Dies mag natürlich auch an den damals verwendeten Studiokameras liegen, die durch ihre Schwere und Behäbigkeit im Vergleich mit späteren Kameras nicht wirklich für Point-of-View Szenen geeignet waren.

Auffallend ist dies auch, wenn Jekyll sich erhebt und über den Flur zum Eingangsbereich geht. Die Kamera bleibt dabei fast starr, so dass das Gehen für den Zuschauer eher wie ein Gleiten wirkt. Die Bewegungen wirken zudem träge und behäbig.

Vor dem Spiegel zeigt sich das nächste Problem der damaligen Technik: es gab keine Möglichkeit auf einen Spiegel zu filmen und dabei die Reflexion der Kamera im Spiegelbild zu vermeiden. Zumindest nicht wenn man frontal auf einen Spiegel filmte, was bei einer POV Einstellung notwendig ist.

Das Team musste sich behelfen, indem es statt einem Spiegel nur einen Rahmen um eine türartige Öffnung baute. Der Hauptdarsteller March konnte sich dann auf die andere Seite dieser Öffnung stellen und so das Spiegelbild simulieren.

Hierbei geben kleinere Fehler den Trick preis.

So läuft Edgar Norton bei 3:02 als Butler Pool am „Spiegel“ vorbei, ohne eine Reflexion zu erzeugen.



Abb. Jekyll3

Bei 3:17 ist zu sehen wie Jekyll sich einen Hut aufsetzt. Dabei hebt er seinen Hut eigentlich über sein Gesichtsfeld, also müsste auch ein Hut durch das Kamerabild gezogen werden. Dies ist aber nicht der Fall.



Abb. Jekyll4



Abb. Jekyll5

Was der Hauptdarsteller sieht und was somit auch von der Kamera wahrgenommen werden sollte, stimmt in der Abstimmung nicht überein. Wenn March im Spiegel die Augen oder seinen Kopf bewegt bleibt die Kamera starr. Als March sich komplett angezogen hat und sich von dem Spiegel entfernt, zeigt die Kamera kurz noch einen leeren Spiegel, bevor sie der eigentlich richtigen Bewegung von March folgt.

Nach dem Anziehen steigt March auf die Kutsche auf. Auch hier ist wieder auffällig, dass sich das Bild während des Aufsteigens auf die Kutsche und während der Fahrt kaum bewegt. Die Kamera gleitet mehr dahin, was auf den Zuschauer heutzutage sehr unrealistisch wirkt.

Die Reaktion der einzelnen Protagonisten auf die Kamera, die als Marchs Alter Ego fungiert, wirkt holzig und unnatürlich im Vergleich zur restlichen Darstellung im Film.

Auch die zweite Sequenz zeigt, wieviele Probleme Rouben Mamoulian und sein Kameramann Karl Struss mit der Koordinierung einer vergleichsweise langen POV Szene hatten.

Auch hier wird wieder mit einem Spiegel gearbeitet. March ist in der Einstellung vorher noch zu sehen, wie er sich selbst im Spiegel zuprostet. Dabei hängt ihm eine Haarlocke auf der rechten Seite seiner Stirn hinunter.

Als daraufhin die Point of View Sequenz anfängt, hat sein Spiegelbild die Locke auf der falschen Seite.



Abb. Jekyll6



Abb. Jekyll7

Wieder gibt es auch Probleme mit der Koordination von Marchs Bewegung und der Bewegung der Kamera. Während March das Glas noch eine Weile länger auf Gesichtshöhe hält, wird das Glas vor der Kamera schon heruntergenommen.

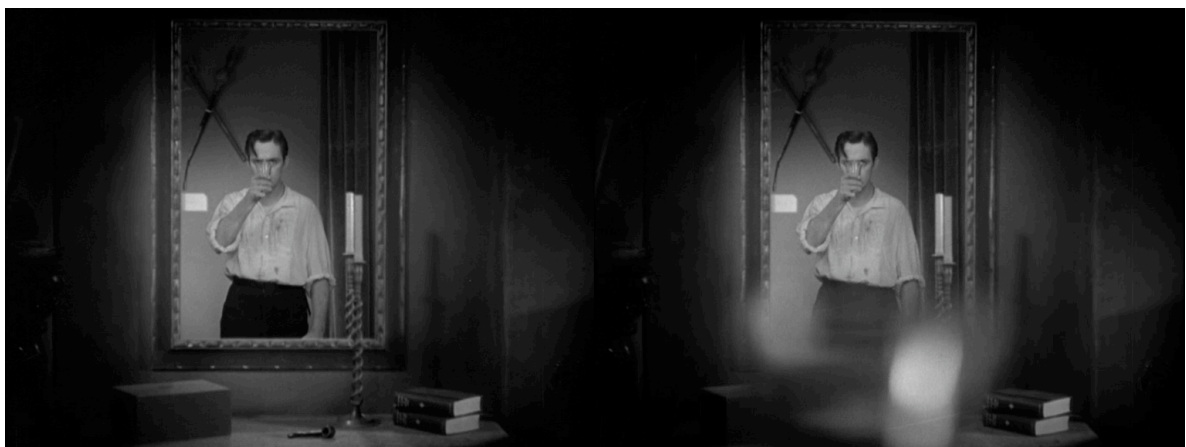


Abb. Jekyll8

Abb. Jekyll9

Bei 27:53 führt March das Glas zu seinem Mund, dabei hält er es so hoch, dass eines seiner Augen verdeckt wird. Das Glas müsste also einen Großteil des Kamerabildes bedecken, erscheint aber nur am unteren Rand.



Abb. Jekyll10

Auch in der zweiten Point of View Sequenz sind wieder die Abstimmungsschwierigkeiten zwischen Kamera und March zu sehen. Als dieser bei der Verwandlung mehrmals seinen Kopf hin und herschwenkt, bewegt sich die Kamera gar nicht.



Abb. Jekyll11



Abb. Jekyll12

An diesen Beispielen ist gut zu erkennen, dass die längere Point of View Sequenz auch einen erfahrenen Kameramann wie Karl Struss¹⁴ in gewissen Bereichen überfordert hat. Das Team hat wohl nicht daran gedacht, dass bei Point of View Sequenzen auch bestimmte Regeln beachtet werden müssen. Vor allem die Spiegelsequenz zeigt, wie leicht schon kleinere Unachtsamkeiten dem Zuschauer die Illusion rauben können und wie schwierig es für das Team war die Bewegungen von March mit den Bewegungen der Kamera abzugleichen.

Neben der zu ruhigen Bewegungen der Kamera, bedingt durch ihr hohes Gewicht, sind es also vor allem die vielen neuen Regeln, die zusätzlich beachtet werden müssen, die das Drehen der subjektiven Kameraeinstellungen für Struss erschwerten.

¹⁴ Struss war schon seit 1920 als Kameramann in Hollywood beschäftigt und hat schon bei zahlreichen anderen Produktionen gefilmt, unter anderem Ben Hur (<http://www.imdb.com/name/nm0835365/>)

2.1.4 Reaktion auf Point of View Sequenzen

Die Reaktionen der Rezensenten auf Dr. Jekyll and Mr. Hyde fielen und fallen auch jetzt noch sehr positiv aus. Beim Portal Rotten Tomatoes, das die Bewertungen verschiedener Kritiker in eine Metawertung umwandelt, hat der Film eine Wertung von 93% und steht damit bei den besten Horrorfilmen auf Platz 53.

„It's a lurid potboiler which is notable for some superb camera work (a long POV tracking shot at the beginning of the film for example), some innovative early special effects and some of the most deranged overacting you are ever likely to see.“¹⁵

In der Rezension der Times von 2008 wird die subjektive Kamerasequenz vom Anfang des Filmes hervorgehoben. Auch andere Kritiker schenken vor allem diesem ersten POV Shot Beachtung.

The opening sequence is rightly celebrated: a tracking point-of-view shot showing Dr Jekyll leaving his house to give his sensational lecture on man's split personality.¹⁶

Auch 1931 wurde die Kameraarbeit des Films positiv bewertet und als ein Grund der starken Wirkung des Films angesehen.

„What with the audibility of the screen and the masterful photography, the new pictorial transcription of Stevenson's spine-chilling work, Dr. Jekyll and Mr. Hyde, emerges as a far more tense and shuddering affair than it was as John Barrymore's silent picture.“¹⁷

Die Entscheidung für den Einsatz von Point of View Sequenzen hat sich demnach ausgezahlt.

¹⁵ Ide, Wendy: Dr. Jekyll and Mr. Hyde. The Times, London, 11.12.2008

¹⁶ Bradshaw, Peter: Dr Jekyll and Mr Hyde, The Guardian, London 12.12.2008

¹⁷ Hall, Mordaunt: Movie Review: Dr. Jekyll and Mr. Hyde, New York Times, New York, 02.01.1931

2.2 Lady in the Lake

Der Film *Lady in the Lake* (Die Dame im See) wurde am 23. Januar 1947 in den Vereinigten Staaten erstaufgeführt. Er basiert auf dem gleichnamigen Roman von Raymond Chandler und gehört zum Genre des Film Noire¹⁸. Regie führte Robert Montgomery, der auch gleichzeitig die Hauptrolle des Detektivs Philip Marlowe übernahm.

Die Besonderheit von *Lady in the Lake* ist, dass es bis heute der einzige Hollywoodfilm ist, der bis auf vier Einstellungen vollständig mit subjektiver Kamera gefilmt wurde.

In der ersten Einstellung des Films stellt sich Philip Marlowe dem Publikum vor und erklärt die Vorgeschichte des Falls und was der Zuschauer zu erwarten hat.

„You'll see it just as I saw it. You'll meet the people. You'll find the clues.“

Dieses Zitat veranschaulicht die Intention des Regisseur Robert Montgomery für seine Entscheidung, den kompletten Film in Point of View Einstellungen zu drehen.

Lady in the Lake sollte ein Krimi zum Miterleben werden, bei dem die Zuschauer selbst in die Rolle des Detektivs schlüpfen.

2.2.1 Inhalt

Philip Marlowe (Robert Montgomery), ein Privatdetektiv aus Los Angeles, versucht sich als Buchautor, um mehr Geld zu verdienen. Als er beim Verlag von Derace Kingsby (Leon Ames) vorstellig wird, der als einziger auf sein Manuskript geantwortet hat, trifft er auf Adrienne Fromsett (Audrey Totter), die das operative Geschäft des Verlages leitet.

Adrienne Fromsett möchte aber das Manuskript nur kaufen, wenn Marlowe sich bereit erklärt einen neuen Fall anzunehmen. Er soll die Frau von Kingsby finden, die seit einem Monat verschollen ist. Der letzte Hinweis auf Chrystal Kingsby ist ein Telegramm, in dem sie schreibt, dass sie ihren Liebhaber Chris Lavery in Mexico heiraten wird.

Marlowe fährt zu Lavery (Richard Simmons) nach Bay City um ihn zur Rede zu stellen. Dieser gibt anfangs bereitwillig Auskunft, bis Marlowe andeutet er könne etwas mit dem Verschwinden oder vielleicht sogar dem Mord an Chrystal Kingsby zu tun haben. Daraufhin schlägt Lavery ihn mit einem Schlagring nieder.

Marlowe erwacht in einer Zelle des Bay City Polizeiquartiers. Lavery hat ihn in sein Auto geschleppt und mit Alkohol begossen, so dass die Polizei annimmt er wäre betrunken

¹⁸ Kriminalfilme aus den USA, die in den 40er und 50er Jahren entstanden. Die bestimmenden Themen sind meist Mord, Verrat, eine pessimistische Weltsicht, ein abgebrühter Detektiv und eine Dame in Schwierigkeiten.

gefahren. Im Polizeirevier wird Marlowe vom Captain Kane (Tom Tully) und Lt. DeGarmot (Llyod Nolan) befragt. Sie raten ihm, sich aus dem Fall und Bay City herauszuhalten.

Marlowe fährt zu Adrienne um ihr seine bisherigen Erlebnisse zu schildern. Sie schickt ihn zu dem Sommerhaus von Kingsby am Little Fawn Lake um den Mord an der dortigen Haushälterin zu untersuchen. Adrienne denkt, dass ihr Tod etwas mit dem Verschwinden von Chrystal Kingsby zu tun hat.

Nach seinem Ausflug zum Little Fawn Lake stattet Marlowe Adrienne erneut einen Besuch ab um ihr Bericht zu erstatten. Die Haushälterin hieß eigentlich Mildred Haveland, sie heiratete den Haushälter von Kingsby um sich in Little Lake Fawn zu verstecken. Sie war auf der Flucht vor einem korrupten Polizisten.

Marlowe fährt erneut zu Chris Lavery. Als dieser nicht an die Tür geht, betritt Marlowe das verlassene Haus. Er trifft auf eine Frau (Jayne Meadows) die sich als Laverys Vermieterin ausgibt. Sie wollte ihn aufsuchen, weil er seine Miete nicht bezahlt hat, fand in seinem leeren Haus aber nur eine Pistole. Marlowe nimmt die Pistole an sich und untersucht das Haus, nachdem die Vermieterin gegangen ist. Er findet Lavery erschossen im Badezimmer vor, und auf einer Kommode liegt ein Taschentuch von Adrienne.

Daraufhin fährt Marlowe zum Verlag. Er wirft Adrienne vor ihn belogen zu haben, da sie anscheinend mit Lavery eine Affäre hatte, als Beweis gibt er ihr das Taschentuch. Er will den Fall nicht mehr für sie weiterführen. Beim Verlassen des Verlags trifft er auf Kingsby, der ihn weiter engagieren will. Als Marlowe ablehnt bietet er ihm eine hohe Summe. Daraufhin nimmt Marlowe das Angebot an.

Marlowe kehrt zurück zu Laverys Wohnung wo er die Polizei alarmiert. Während der Captain den Tatort untersucht, wirft Marlowe DeGarmot vor, der Polizist zu sein vor dem Mildred Haveland auf der Flucht war. DeGarmot attackiert Marlowe, worauf dieser den Polizisten zu Boden schlägt. Er wird daraufhin erneut vom Captain befragt, der Marlowe gehen lässt, als dieser ihm von seinen bisherigen Erlebnissen berichtet.

Marlowe beginnt über Mildred Haveland zu recherchieren. Diese war in den Suizid einer Frau verwickelt. Lt. DeGarmot ermittelte in diesem Fall. Danach verschwand Mildred.

Nach einem Besuch bei den Eltern der Toten, die nicht mit ihm reden wollen, wird Marlowe auf der Rückfahrt von DeGarmot verfolgt. Der Polizist rammt Marlowes Wagen von der Straße und begießt den verletzten Marlowe mit Alkohol.

Dieser schlägt einen betrunkenen Obdachlosen nieder, steckt ihm seine Brieftasche in den Mantel und legt ihn ins Auto. Danach ruft er Adrienne an, bevor er das Bewusstsein verliert.

Marlowe erwacht in der Wohnung Adriennes, die ihn gesund pflegt. Am nächsten Tag sucht Derace Kingsby die Beiden auf. Er gibt an, dass seine Frau ihn angerufen hat. Sie ist in Bay City und benötigt Geld. Marlowe soll es ihr übergeben.

Der Privatdetektiv macht sich auf dem Weg zum Treffen mit Chrystal Kingsby. Er lässt dabei auf seinem Weg Reiskörner fallen, damit die Polizei ihn finden kann, falls etwas schief geht. Am Treffpunkt wartet aber nicht Chrystal Kingsby, sondern Mildred Haveland. Sie bedroht Marlowe mit einer Pistole. Kurz darauf trifft DeGarmot ein. Er hat Mildred geholfen ihren ersten Mord in Bay City zu vertuschen und war tief verletzt, als sie vor ihm zum Little Fawn Lake floh. Mildred Haveland hatte sich dort sicher gefühlt, bis DeGarmot im Dorf nach ihr fragte. Sie brachte daraufhin Chrystal Kingsby um und stattete ihre Leiche mit dem eigenen Pass und ihren Kleidern aus. Danach schickte sie das Telegramm an Derace Kingsby um das Verschwinden von Chrystal zu erklären.

DeGarmot erschießt im Zorn Mildred und will auch Marlowe erschießen, wird aber in letzter Sekunde vom Captain daran gehindert, der den Reiskörnern gefolgt ist.

In der letzten Einstellung sieht man Marlowe und Adrienne, die sich küssen.

2.2.2 Point of View Sequenzen

Lady in the Lake ist nicht nur der zweite Hollywoodfilm, der sich überhaupt an längeren subjektiven Kamerasequenzen versucht, sondern auch der erste, der bis auf wenige Einstellungen komplett aus Point of View Shots besteht.

Der Point of View Shot gehörte schon seit den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts zu den Standardwerkzeugen eines Hollywood Regisseurs (siehe Kapitel: Geschichte der subjektiven Kamera), doch wie bei *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* wird auch bei *Lady in the Lake* deutlich, dass längere Sequenzen mit subjektiver Kamera immer noch sehr viele Probleme bereiteten.

So gibt es viele Parallelen zwischen *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* und *Lady in the Lake*.

Eine davon ist die Verwendung zu schwerer Kameras.

Wie auch im Film von 1931 sind kaum Schrittbewegungen am Kamerabild erkennbar.

Die Kamera „schwebt“ über dem Boden, wenn sich Marlowe bewegt, und Bewegungen wirken zu sauber und unnatürlich.

Auch bei weiteren Situationen im Film werden Bewegungen von Marlowe durch die Kamera falsch oder unrealistisch wiedergegeben.

Bei Minute 6:23 unterhält sich Marlowe mit Adrienne in deren Büro. Die Sekretärin kommt herein und bringt Unterlagen für Adrienne. Marlowe verfolgt sie mit seinem Blick vom Tisch bis zur Tür, die sich hinter ihm befindet. Obwohl er seinen Kopf dreht und sich umdrehen müsste um die Tür noch zu sehen, bleibt die Blickhöhe konstant und es gibt keine Veränderung der Geschwindigkeit des Schwenks.



Abb. Lady1

Abb. Lady2

Abb. Lady3

Eine weitere Parallele zu *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* ist die Problematik von Spiegeln, die in der Zeit vor Blue Screen und digitaler Nachbearbeitung einen großen Anspruch an die Kameraabteilung gestellt haben.

In Szenen, in denen ein Charakter im Spiegel gezeigt wird, ist die Position der Kamera meist in einem leichten Winkel zur reflektierenden Fläche angeordnet, so dass kein Teil des Aufbaus im eigentlichen Bild zu sehen ist.

Bei subjektiver Kamera ist dies eine ungeeignete Technik, da die Position der Kamera mit der des Protagonisten übereinstimmen muss.

Während bei *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* mit Rahmen ohne Reflexionsfläche gearbeitet wurde, benutzt der Kameramann Paul Vogel aber die Technik normaler Filme, was in manchen Szenen unmerklich bleibt, bei den meisten Spiegelszenen von *Lady in the Lake* aber durch vor dem Spiegel stehende Objekte auffällt.

Bei Min 12:50 ist Adrienne Fromsett zu sehen, wie sie sich vor dem Spiegel in ihrem Büro mit Marlowe unterhält. Dabei schaut sie in die gespiegelte Kamera und blickt somit theoretisch Marlowe ins

Gesicht. Doch an der Pflanze vor dem Spiegel ist klar zu sehen, dass die Kamera im falschen Winkel steht und somit nicht die subjektive Sicht von Marlowe übernimmt.



Abb. Lady4

Abb. Lady5

Bei einer weiteren Szene (1:18:46), in der ein Spiegel verwendet wird, funktioniert der Winkel der Kamera wesentlich besser. Marlowe hält einen kleinen Spiegel in der Hand und betrachtet seine Wunden. Durch die besondere Form des Spiegels fällt es kaum auf, dass die Kamera direkt neben Marlowe plaziert ist.



Abb. Lady6

Abb. Lady7

Abb. Lady8

Wie auch der später im selben Jahr erscheinende Film *Dark Passage* hält *Lady in the Lake* sehr lange starre Einstellungen. Während der Unterhaltungen hält Marlowe den Blick mit seinem Gegenüber meist über die ganze Konversation. Während seine Gesprächspartner zur Seite schauen, sich im Raum bewegen, seinem Blick ausweichen etc., bleibt die Kamera und damit der Blick von Marlowe starr auf sie gerichtet. Nur in wenigen Momenten bricht Vogel mit dieser Methode (zum Beispiel als Marlowe der Sekretärin hinterherschaut).

Da die Gespräche oft sehr ausufernd sind, fehlt es in diesen Momenten dem Film an Dynamik und Tempo. Dem Zuschauer werden keine neuen optischen Reize geboten und die oft mehrere Minuten langen Gespräche wirken auf den Zuschauer ermüdend.



Abb. Lady9

Doch *Lady in the Lake* bietet im Vergleich zu *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* sehr viele neue Ideen, wie die Kamera als Marlowes „Augen“ integriert werden kann.

Wenn Marlowe telefoniert nimmt ein extrem nah an die Kamera gehaltener Telefonhörer einen Großteil des Bildes ein (1:03:20).



Abb. Lady10



Abb. Lady11

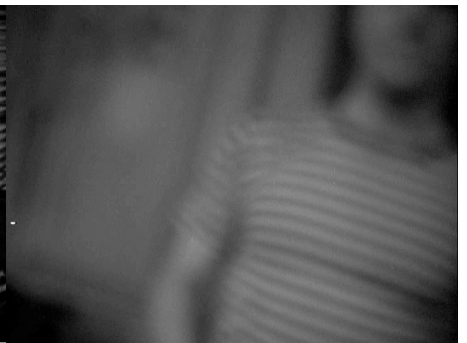


Abb. Lady12

Die Lippen von Adrienne nähern sich zum Kuss (1:21:57) und die Fäuste von Marlowes Widersachern schnellen auf die Kamera zu (20:40). Noch mehr als im Film von 1931 achtet Vogel darauf, was die Hauptperson sehen müsste und damit auch, was die Kamera zeigen muss.



Abb. Lady13

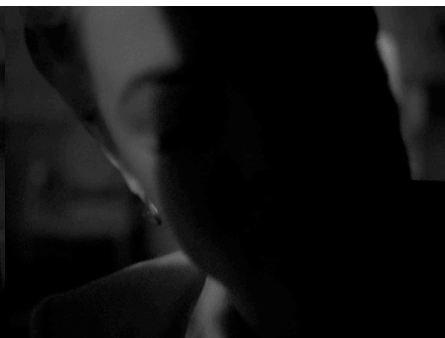


Abb. Lady14

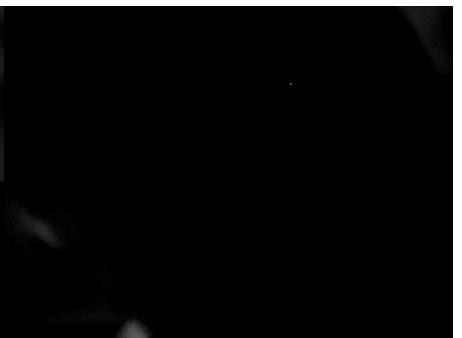


Abb. Lady15

Marlowes Blinzeln wird zwar von der Kamera nicht wiedergegeben, doch als er niedergeschlagen wird und als er Adrienne küsst, wird das Bild für ein einige Frames schwarz.



Abb. Lady16

Abb. Lady17

Abb. Lady18

Bei seinem zweiten Autounfall wird Marlowe erneut mit Alkohol begossen und niedergeschlagen. In der darauf folgenden Szene verliert die Kamera immer wieder den Fokus um zu zeigen, wie nah Marlowe der Ohnmacht ist (1:10:34).

2.2.3 Reaktion auf Point of View Sequenzen

Der Film *Lady in the Lake* ist fast komplett mit subjektiver Kamera gedreht. Dies erzeugte eine große Diskussion darüber, ob lange Point of View Sequenzen für Spielfilme nicht ungeeignet sind.

„Es hat zum Beispiel nur einen wichtigen Film gegeben, der versucht hat, die für den Roman so nützliche Ich Erzählung nachzuahmen, Robert Montgomerys Lady in the Lake (1946). Das Ergebnis war eine verkrampfte klaustrophobische Erfahrung: Wir sahen nur, was der Held sah. Um uns den Held zu zeigen musste Montgomery auf eine Reihe von Spiegeltricks zurückgreifen. Der Film kann sich den Ironien, die der Roman in seiner Erzählform entwickelt, annähern, aber er kann sie niemals nachahmen.“¹⁹

Viele Filmtheoretiker, die *Lady in the Lake* kritisieren, gehen dabei vor allem auf die Erzählform des Ich-Erzählers ein und weniger auf die technische Umsetzung der Point of View Shots. Dies ist aber nötig um die wirkliche Verwendbarkeit von Point of View Sequenzen in Filmen betrachten zu können.

Lady in the Lake gilt bei vielen Kritikern als gescheitertes Experiment und Beweis für die Unbrauchbarkeit von subjektiver Kamera. Hierbei wird aber nicht in Betracht gezogen, dass *Lady in the Lake* mit seinen langen Gesprächseinstellungen, minutenlangen Szenen, in denen der Protagonist nur auf ein Telefon starrt usw., die eigentlichen Regeln der

¹⁹ Monaco, James: Film Verstehen. 9. Auflage, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 2007, S.47 (Zitierweise: JM)

subjektiven Kamera nicht befolgt. Marlow würde in einem Gespräch nicht minutenlang auf die gleiche Stelle starren, ganz im Gegensatz zu den gezeigten POV Einstellungen.

Wenn das Auge des Protagonisten und damit auch die Kamera während einer Unterhaltung durch den Raum streifen würde, wäre das für den Zuschauer spannender und auch angenehmer. *Lady in the Lake* bietet oftmals nicht genug optische Reize um die Aufmerksamkeit des Zuschauers während des Filmes zu fesseln.

*„In making the camera an active participant, rather than an off-side reporter, Mr. Montgomery has, however, failed to exploit the full possibilities suggested by this unusual technique. For after a few minutes of seeing a hand reaching toward a door knob, or lighting a cigarette or lifting a glass, or a door moving toward you as though it might come right out of the screen the novelty begins to wear thin.“*²⁰

Wie auch der Redakteur der New York Times feststellt, hat Montgomery die Möglichkeiten der Technik nicht ausgereizt. Die Abläufe wiederholen sich schnell und sobald der Zuschauer nichts mehr von der anfänglichen Überraschung über die subjektive Kamera spürt, fallen ihm die Schwächen der technischen Umsetzung umso deutlicher auf.

²⁰ P. TM, Movie Review: *Lady in the Lake*. New York Times, New York, 24.01.1947

2.3 Dark Passage

Dark Passage (auch *Die schwarze Natter* oder *Das unbekannte Gesicht*) ist der dritte von vier Filmen, in denen Humphrey Bogart mit seiner Frau Lauren Bacall zusammenspielte. Wie auch *Lady in the Lake* wurde er im Jahre 1947 uraufgeführt und gehört zum Genre des Film Noir.

Der Film basiert auf einer Romanvorlage von David Goodis.

2.3.1 Inhalt

Der Film *Dark Passage* handelt von einem entflohenen Sträfling, dem es gelingt seine Unschuld zu beweisen.

Das erste Bild des Films ist eine Ansicht von dem Gefängnis St. Quentin, in das Vincent Parry (Humphrey Bogart) für den Mord an seiner Frau eingesperrt wurde.

Ein mit Fässern beladener Laster verlässt das Gefängnisgelände. Während der Fahrt löst sich eines der Fässer. Darin hat sich Vincent versteckt.

Nachdem er sich aus dem Fass befreit hat, versucht er sich zu orientieren. Ein Trupp von Polizisten fährt auf Motorrädern an ihm vorbei, sie entdecken ihn aber nicht.

Er bewegt sich in die entgegengesetzte Richtung und winkt dann dem ersten Fahrzeug zu. Der Fahrer (Clifton Young) nimmt ihn mit und fängt sofort an Fragen zu stellen.

Vincent antwortet immer unwilliger. Im Radio ertönt dann die Meldung, dass ein Mörder aus dem St. Quentin Gefängnis entkommen ist.

Der Fahrer, ein Mann namens Baker, hält an. Vincent schlägt ihn nieder und zerrt ihn in ein Gebüsch.

Vincent wird dann von Irene Jansen (Lauren Bacall) gefunden, die ihm ihre Hilfe anbietet. Sie bringt ihn, unter einer Decke versteckt, zu ihrer Wohnung. Dort kleidet sie ihn neu ein und gibt ihm Geld, da sie an seine Unschuld glaubt. Vincent erklärt ihr, dass er Madge Rapf (Agnes Moorehead), eine Freundin seiner toten Frau, im Verdacht hat, seine Frau getötet zu haben.

Vincent fährt zu einem alten Freund, bei dem er sich verstecken will. Bei der Taxifahrt erkennt ihn der Cabby (Tom D'Andrea), und er rät ihm sich das Gesicht bei einem bestimmten Arzt verändern zu lassen.

Nach dem Besuch bei seinem Freund, der ihm seine Unterstützung anbietet, geht Vincent zu dem Arzt (Houseley Stevenson). Dieser operiert ihn und lässt ihn nach der Operation gehen.

Zurück beim Haus findet Vincent seinen Freund erschlagen auf dem Boden. Der Flüchtling macht sich auf den Weg zurück zu Irene Jansen, die ihn nach der Operation wieder gesund pflegt.

Dabei bekommt sie Besuch von Madge, die von Vincents Flucht gehört hat und sich nun vor seiner Rache fürchtet. Während Vincent sich im Schlafzimmer versteckt, gelingt es Irene Madge aus ihrer Wohnung zu komplimentieren.

Nach einer Woche kann der Verband von Vincents Gesicht abgenommen werden. Als dieser aus der Stadt fliehen möchte, wird er von einem Polizisten erkannt und muss sich in ein Hotel flüchten. Dort findet ihn der Fahrer, der ihn vor St.Quentin mitgenommen hatte. Baker bedroht Vincent, doch dieser kann ihm die Pistole abnehmen. Vincent erfährt, dass Baker ihn schon länger verfolgt und dabei auch auf ein oranges Auto aufmerksam geworden ist.

Dieses orange Auto gehört Madge. Er gibt sich ihr als Vincent Parry zu erkennen und konfrontiert sie mit seinen Beweisen. Madge gesteht seine Frau umgebracht zu haben. Sie wollte ihn für sich haben. Vincents Zurückweisung brachte sie dazu, gegen ihn auszusagen. Seinen Freund George brachte sie um, damit die Polizei schneller auf seine Spur kommt. Nach ihrem Geständnis begeht Madge Selbstmord. Da mit ihr der einzige Zeuge für seine Unschuld tot ist, flieht Vincent per Bus nach Peru, wo Irene ihn kurze Zeit später trifft.

2.3.2 Point of View Sequenzen

Die subjektiven Kameraeinstellungen in *Dark Passage* beginnen ähnlich wie *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* am Anfang des Films. Im Gegensatz zu dem älteren Film geht es aber bei *Dark Passage* nicht um eine bessere Identifikation mit dem Hauptdarsteller Humphrey Bogart oder um den Aufbau einer bestimmten Stimmung. Hier haben die POV-Sequenzen einen anderen Sinn.

„Yet strict confinement to a character's spatial locus can create new sorts of gaps. [...]Take *Dark Passage*, which presents its first several scenes through the protagonist's eyes.[...]Instead of enhancing audience identification, this tactic actually conceals a crucial piece of information: the protagonist's appearance.²¹“

Das Ziel der subjektiven Kameraeinstellungen in *Dark Passage* ist also, dem Zuschauer, das Gesicht von Bogart vorzuenthalten. Erst nach der Operation sieht man ihn von vorn und die POV-Sequenz endet.

2.3.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen

Im Vergleich zu *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* wurde bei den Point-of-View Sequenzen von *Dark Passage* keine schwere Studiokamera, sondern die Arriflex von Arnold & Richter verwendet.

Diese wurde 1937 eingeführt und während des 2. Weltkriegs fast nur für die Kriegsberichterstattung eingesetzt. Durch ihre Handlichkeit und das geringe Gewicht von ca. 6kg²² war sie wesentlich geeigneter für POV-Einstellungen.

Diesen Vorteil nutzt Sid Hickox konsequent aus. Aufnahmen im engen Fahrstuhl von Irenes Wohnung sind aufgrund der Kompaktheit der Kamera möglich. Auch die Bewegungen in den POV Shots sehen natürlicher aus, als bei



Abb. Dark5

²¹ Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. 1. Auflage, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985, S.125

²² Salt, Barry: *Filmstyle & Technology: History & Analysis*. 3. Edition, Starword, London 2009, S. 255

Lady in the Lake. Auch das „Laufen“ der Kamera ist nicht mehr ganz so behäbig, trotzdem gleitet sie auch weiterhin über den Boden.

Ein weiterer Unterschied zu dem Film von 1931 ist die Behandlung von Schnitten.

Während bei *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* in den längeren POV-Sequenzen nur zwischen POV-Sequenzen geschnitten wird, werden die POV-Sequenzen bei *Dark Passage* oft mit Nicht- POV-Einstellungen unterschritten, wie zum Beispiel Detailshots oder Außenansichten.



Abb. Dark6

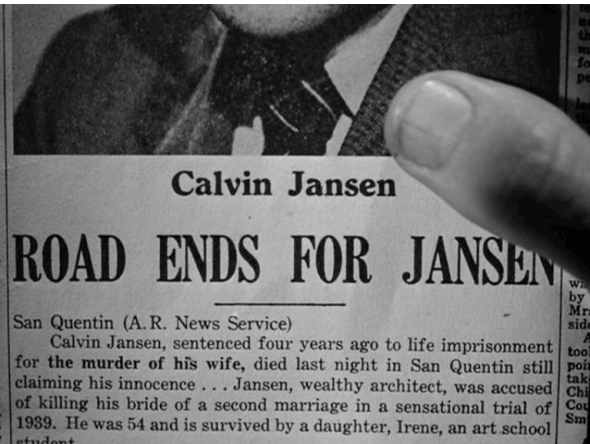


Abb. Dark7

Bei der Fahrt in Irenes Auto, wandert das Augenmerk der Kamera auf sie und auf Außenansichten des Wagens. Erst bei der Ankunft bei ihrem Apartment geht der Fokus wieder zurück auf Parry.



Abb. Dark8



Abb. Dark9

Man kann bei *Dark Passage* also nicht unbedingt von mehreren längeren Sequenzen sprechen, sondern muss die ersten 35 Minuten als eine lange POV-Sequenz sehen, die von regulären Kameraeinstellungen unterbrochen wird.

Die Schnitte zwischen den einzelnen POV-Einstellungen werden zum Teil durch Reißschwenks überdeckt (z.B. als Parry sich vor Motorradpolizisten versteckt).

Da bei *Dark Passage* bis zur 35. Minute POV Einstellungen verwendet werden, kommt es auch zu Situationen, die unrealistisch wirken.

So sehen wir aus Parrys Blick wie Irene im Fahrstuhl mit ihm redet. Während dieser gesamten Szene von mehr als zwanzig Sekunden bewegt sich die Kamera und damit der Blick von Parry kein Mal, er sieht sich nicht einmal im Fahrstuhl um.

Die folgenden Aufnahmen liegen 20 Sekunden auseinander.



Abb. Dark10

Abb. Dark11

Die Situation im Fahrstuhl ist nur eine der Szenen, in denen der Blick Parrys unnatürlich lange starr bleibt. So auch als sich Parry mit Irene über Madge unterhält.

Hier bewegt sich der Bildausschnitt für fast dreißig Sekunden nicht.



Abb. Dark12

Abb. Dark13

Die in *Dark Passage* gezeigten Gespräche ähneln sehr denen aus *Lady in the Lake*, wobei *Lady in the Lake* in 90 Minuten Point of View Shots mehr davon enthält. Diese sind dann auch meist länger als in *Dark Passage*, bieten aber etwas mehr Bewegung der Akteure.

Durch das lange Verharren der Kamera verliert der Film in diesen Szenen stark an Spannung, da dem Zuschauer lange Zeit kein neuer optischer Reiz geboten wird.

Das menschliche Sehverhalten ist in dieser Szene vernachlässigt. Auch in Gesprächen wandert der Blick eines Menschen und sucht sich neue optische Reize²³.

Nachdem Parrys neues Gesicht dem Zuschauer Anfang des zweiten Drittels gezeigt wird, verzichtet *Dark Passage* komplett auf die Verwendung von weiteren Point of View Sequenzen und kehrt zum Classical Hollywood Cinema zurück.

2.3.4 Reaktion auf POV Sequenzen

Die Reaktionen auf *Dark Passage* waren und sind überwiegend positiv (91% bei Rotten Tomatoes). Der massive Einsatz von Point of View Shots ist Thema in den meisten der Rezensionen.

„In fact, for more than the first half-hour we don't see Bogart's wary, been-wronged con at all, just his p.o.v. and establishing shots, capturing his sense of alienation after being picked up by sympathetic artist Lauren Bacall and smuggled into San Francisco.“²⁴

Michael Atkinson von „The Village Voice“ geht dabei auf das Gefühl der Entfremdung ein, das seiner Meinung nach durch die subjektive Kamera vermittelt wird.

„The Dark Passage (Warner) builds up a remarkably long and effective delayed entrance for its star, Humphrey Bogart. During the first several reels, the camera—along with the audience—sees the world through the hero's eyes: rolling downhill in a barrel (he is a convict making a break); watching a cop's hand paw dangerously into his hideout in Lauren Bacall's auto (he is a convict getting a break); watching Miss Bacall register lovelight as she looks into the lens (a break cinemaddicts have had before).“²⁵

Auch die Rezension des Time Magazine erwähnt lobend die Point of View Sequenz, die es Regisseur Daves ermöglicht, Bogart erst sehr spät im Film zu zeigen. Der Zuschauer hat dadurch die Möglichkeit die Flucht Parrys durch seine Augen zu erleben. Doch es gibt auch Rezensionen, die Kritik an dem Einsatz der subjektiven Kamera üben.

„Dark Passage is presented in three acts. The first, which is the most controversial, elects to show events from Parry's perspective. About 90% of the shots are therefore first-person; [...]. The odd thing about this tactic, and the reason it is regarded as gimmicky, is because it results in actors

²³ Krauzlis, Richard J.: The Control of Voluntary Eye Movements: New Perspectives. 2. Edition THE NEUROSCIENTIST Nr. 11, Sage Publications, Salk 2005, S.130

²⁴ Atkinson, Michael: Leaving Heel Marks on Our Consciousness. The Village Voice, New York 25.7.2005

²⁵ The New Pictures, Sep. 22 1947. Time Magazine U.S., New York 22.10.1947

*speaking directly to the camera, and this inflicts some of the acting with an unintentionally campy quality. Many of the performances during the movie's first third have an awkward, forced feel. It's almost certainly not the portrayal, but the manner in which it is captured.*²⁶

Der Kritiker James Beradinelli empfindet die Darstellung der Spieler im ersten Drittel des Films als merkwürdig und gezwungen. Dies entstehe aber nicht durch schlechtes Spiel, sondern die Verwendung der subjektiven Kamera.

Beradinelli lässt hier außer Acht, dass Schauspieler nicht geübt sind direkt in die Kamera zu sprechen. Bei Einstellungen, die nicht aus der Ich-Perspektive aufgenommen werden, ist es Schauspielern sogar untersagt in die Kamera zu schauen, vor allem nicht in langen Gesprächen. Die Darstellung wirkt wohl deshalb merkwürdig, weil die Situation für die Schauspieler ungewöhnlich war.

²⁶ Beradinelli, James: *Dark Passage*. reelview.net, Piscataway 2006

2.4 Strange Days

Nach *Dark Passage* sollte es noch fast fünfzig Jahre dauern, bis der nächste Hollywood Film mit Point of View Sequenzen produziert wurde.

Der Film *Strange Days* wurde am 7. Oktober 1995 in New York erstaufgeführt. Die Regie führte Kathryn Bigelow, produziert und geschrieben wurde der Film von ihrem Ex-Mann James Cameron.

2.4.1 Inhalt

Der Film spielt 1999 kurz vor dem Jahreswechsel in einem alternativen Los Angeles, das von Kriminalität und Unruhen gezeichnet ist. Der Ex-Polizist Lenny Nero verkauft illegale „Clips“, auf denen Erinnerungen gespeichert sind.

Mithilfe eines Geräts namens SQUID, werden Hirnströmungen aufgezeichnet und auf spezielle Disketten gespeichert. Jeder Besitzer eines SQUID-Gerätes kann diese Disketten auslesen und die darauf gespeicherte Erinnerung mit Empfindungen und Sinneseindrücken nacherleben.

Lenny handelt mit Clips, die er selbst produzieren lässt, oder von Kriminellen und anderen Händlern kauft. Die Clips können abhängig machen. Lennys selbst sieht immer wieder alte Clips von seiner Beziehung mit der Rocksängerin Faith (Juliette Lewis) an.

Faith lebt inzwischen mit dem Produzenten Philo Gant (Michael Wincott) zusammen. Gant hat unter anderem den politischen Rapper Jeriko One unter Vertrag, der für die Unterschicht den neuen Martin Luther King darstellt. Nun wird Jeriko von der Polizei tot aufgefunden.

Der beste Freund von Lenny ist Max Peltier (Tom Sizemore). Als die beiden eines Abends in einer Bar sitzen, in der Lenny regelmäßig Clips verkauft, taucht ihre Bekannte Iris auf. Sie wird von den zwei Polizisten verfolgt, die Jeriko One ermordet haben. Iris hat diese Tat mit ihrem SQUID aufgezeichnet und versteckt ihre Diskette in Lennys Wagen, der am selben Abend abgeschleppt wird.

Lenny ruft seine alte Freundin Lornette Mason genannt Mace an. Mace (Angela Bassett) ist Chauffeurin und Bodyguard, die in ihrer gepanzerten Limousine Geschäftsmänner in Los Angeles umherfährt. Als Lenny sie anruft, ist sie gerade auf dem Weg einen Kunden abzuholen. Widerwillig nimmt sie Lenny mit. Dieser überzeugt ihren Kunden, einen japanischen Geschäftsmann, den Club zu besuchen, in dem Faith singt.

Im Club trifft Lenny Faith und Philo. Danach besucht er einen Freund, der im Videoüberwachungsraum sitzt. Dieser übergibt Lenny einen Clip, der für ihn abgegeben wurde.

Auf dem Rückweg vom Club spielt Lenny den Clip ab. Er zeigt, wie Iris in ihrem Hotelzimmer ermordet wird. Mace und Lenny fahren zum Hotel, wo sie sehen, wie die Leiche von Iris abtransportiert wird.

Die Beiden ermitteln auf eigene Faust, was Iris zugestoßen ist. Max hilft ihnen. Als Lenny seinen Wagen bei der Polizei abholt, findet er den Clip von Iris. Daraufhin wird auch er von den Polizisten gejagt.

Er gibt den Clip Mace, die ihn an den Polizeichef von Los Angeles weiterreichen soll. Lenny selbst begibt sich zu einer Silvesterfeier, bei der Faith auftreten soll. Er denkt, dass Philo hinter den Morden steckt und möchte sie überzeugen ihn zu verlassen. In der Hotelsuite von Philo stellt sich heraus, dass dieser wirklich hinter dem Mord an Iris steckt.

Er hat Max beauftragt sie und danach Faith umzubringen. Doch Max und Faith haben eine Affäre, also tötet Max Philo und versucht es auf Lenny zu schieben. Es kommt zum Kampf, bei dem Max aus dem Fenster stürzt.

Lenny lässt Faith in der Hotelsuite zurück und sucht Mace, die den Clip inzwischen übergeben hat. Es kommt zum Showdown mit den Polizisten, die Jericho getötet haben. Lenny rettet Mace im letzten Augenblick das Leben und gesteht ihr seine Liebe.

2.4.2 Point of View Sequenzen

Die POV Sequenzen in Strange Days unterscheiden sich sehr von den vorherigen POV Sequenzen in anderen Hollywood Filmen.

Dies liegt unter anderem an dem Szenario des Films. Der Hauptcharakter Lenny verkauft Erinnerungen, die über ein Gerät aufgezeichnet und wieder abgespielt werden können. Die Point of View Sequenzen sind also zeitlich unabhängig vom Rest der Spielhandlung. Es gibt mehrere Protagonisten, aus deren Sicht der Zuschauer die POV Sequenzen erlebt, also nicht wie bisher nur aus der Sicht einer Person.

Die subjektive Kamera ist nicht mehr auf einen Hauptcharakter fixiert und auch nicht, wie bisher, auf einen männlichen Charakter.

Als Folge daraus entsteht eine große Variation von Situationen, die der Zuschauer aus der Sicht eines Ich-Erzählers miterlebt. Es gibt zehn Sequenzen, die mit subjektiver Kamera gedreht wurden. Die Sequenzen werden aus der Sicht von sieben verschiedenen

Protagonisten erzählt.

Da die „Clips“ im Film als eine Art Droge gehandelt werden, ist ihr Inhalt oftmals sehr brutal, explizit oder beides.

Die POV Sequenzen in *Strange Days* werden durch andere Einstellungen unterbrochen. Hierbei ist oftmals zu sehen, wie Lenny auf die Erinnerungen reagiert, die er „erlebt“.

2.4.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen

Die Point of View Sequenzen in *Strange Days* bestechen durch ihr hohes Tempo und ihre technisch hochwertige Ausführung.

Die erste Szene, der Überfall auf das Chinarestaurant (00:46-03:35), zeigt wie weit sich die subjektive Kamera seit ihren Anfängen 1931 entwickelt hat.

„In the bravura opening sequence, we're taken on a criminal joyride gone bad: a vicious breaking and entering, then a chase, then a rooftop showdown culminating in a vertiginous plunge to death — all done in one wizardly point-of-view shot.“²⁷

Die Szene ist nicht, wie der Rezensent vermutet, in einer Einstellung entstanden, sondern an vier verschiedenen Drehorten²⁸, und die verschiedenen Einstellungen wurden mit schnellen ruckartigen Schwenks überdeckt. Dies fällt aber nur bei genauem Hinsehen auf.

Die hohe Geschwindigkeit der ersten Szene liegt unter anderem an der verwendeten Kamera, die speziell für den Film entwickelt wurde. Kathryn Bigelow hatte vorher keine Kamera gefunden, mit der die von ihr erdachten Point of View Sequenzen realisierbar wären. Lightstorm Entertainment fertigte ihr daraufhin die Spezialkamera an. Die sehr kleine Robings SL 35mm Kamera wog ca. 4 Kg und wurde an einer Steadicamaufhängung transportiert.²⁹ Erst dadurch wurde es dem Kameramann möglich, das schmale Treppenhaus in schnellem Tempo hochzulaufen.

In *Strange Days* sind die Bewegungen der Kamera sehr natürlich. Wenn der jeweilige Point of View Charakter anfängt zu laufen, bewegt sich die Kamera im Takt der Schritte. Ein weiterer Vorteil dieser Bewegung ist, dass dem Zuschauer viele optische Reize geboten werden. Die Kamera schwebt nicht mehr über den Boden, sondern bewegt sich mit den Schritten auf und ab und bietet ein dynamischeres Bild. Mit dem geringen Gewicht

²⁷ Gleibermann, Owen: Movies: Today's Pick *Strange Days*. Entertainment Weekly, 13.10.1995

²⁸ International Movie Database, <http://www.imdb.com/title/tt0114558/trivia>

²⁹ Salt, Barry: Film Style & Technology: History & Analysis. 3. Edition, Starwood, London 2009, S. 347

der Kamera verschwindet das behäbige und träge Element aus den Point of View Sequenzen.

Durch die Kompaktheit der Kamera war es dem Kamerateam möglich, die kompletten Arme der Protagonisten zu zeigen, ohne dass dies wie in *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* oder auch *Lady in the Lake* unnatürlich wirkte.

So sieht man in der ersten Szene wie der Räuber, aus dessen Blickwinkel wir den Überfall sehen, eine Pistole und eine Maske gereicht bekommt. Die Arme wirken in diesem Fall nicht wie Fremdkörper.



Abb. Strange1

In der Eröffnungssequenz verwendet Bigelow einen Schockeffekt, der in solcher Form noch nicht in Hollywoodfilmen verwendet wurde. Der Protagonist, aus dessen Augen der Zuschauer den Überfall mitverfolgt, stürzt in den Tod (03:35).

Der Zuschauer ist daran gewöhnt, dass Charaktere im Film sterben. Doch bisher geschah dies nicht in der 1. Perspektive.

Die vorherigen Filme wiegen den Zuschauer in Sicherheit, da der Hauptcharakter nicht in den ersten POV Sequenzen sterben wird. In *Strange Days* gibt es diese Sicherheit nur bei Erinnerungen von Lenny. Jeder andere Charakter, aus dessen Blickwinkel eine der POV Sequenzen handelt, kann sterben.



Räuber fällt von Dach (Abb. Strange2)

Abb. Strange3

Die nächste Sequenz (8:17 - 8:32) wird aus der Sicht einer Frau erzählt, die mit einer anderen Frau Sex hat. Bigelow bricht damit mit einer bisherigen Konstanten: Bisher wurden bei POV Sequenzen nur Männer als Ich-Erzähler im Film gezeigt.

Die Sequenz ist unterbrochen von mehreren Einstellungen, die Lenny auf der Toilette zeigen, während er sich den Clip ansieht.

In der dritten Sequenz ist Lenny Protagonist: Es ist ein Clip aus der Zeit als Faith und er noch zusammen waren. Faith und Lenny fahren Rollschuh und haben danach Sex.

Auch hier ist zwischendurch Lenny zu sehen, wie er auf die Geschehnisse des Clips reagiert.

Bemerkenswert an der dritten POV Sequenz (13:59 - 17:22) ist wieder die Beweglichkeit der Kamera. Lenny fährt auf seinen Rollschuhen. Die Rollschuhe sind zu sehen, ebenso



Faith, die um Lenny herumfährt. Nachdem er sich mehrmals gedreht hat, fällt Lenny auf den Boden, wobei sein Knie mit Rollschuh zu sehen ist.

Abb. Strange4

Dies eine weitere Neuerung, da weder bei *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* und *Lady in the Lake* noch *Dark Passage*, die Beine der Protagonisten im Bild waren. Die Größe der damals verwendeten 35mm Kameras ließen dies nicht zu.

Strange Days behilft sich bei Spiegelszenen den gleichen Tricks, die auch in *Lady in the Lake* verwendet wurden. Der Kameramann steht in einem solchen Winkel zum Spiegel, dass er nicht auf der Spiegelfläche zu sehen ist. Bei 15:48 ist Lenny zu sehen, wie er Faith vor dem Spiegel mit einem Handtuch abtrocknet. Vorher wurde Faith Schulter gezeigt und dann auf den Spiegel geschwenkt. Kurz bevor der Schwenk vollzogen ist, sieht man aber, dass sich die Kamera zu weit rechts befindet und nicht auf Höhe von Lennys Kopf befindet. Lennys rechte Hand befindet sich auf der Schulter von Faith und von seiner Handhaltung her ist klar erkenntlich, dass die Kamera nicht seine Sicht wiedergibt.



Abb. Strange5

Die vierte Point of View Sequenz zeigt einen Mann der am Strand barfuss joggt, und einer anderen Läuferin hinterherschaut.

In dieser Sequenz stehen die Beine und das Laufen im Mittelpunkt. Der Clip ist ein Geschenk an einen seiner Freunde, dessen Beine amputiert wurden. Durch den Clip kann er wieder für kurze Zeit, das Gefühl von Füßen auf Sand genießen.



Läufer am Strand (Abb. Strange6)

Die fünfte Sequenz (49:39 - 54:36) ist zugleich auch die am meistdiskutierte des Filmes. In ihr wird gezeigt, wie Max maskiert in das Hotelzimmer von Iris eindringt, sie fesselt, vergewaltigt und schließlich tötet. Diese Szene ist besonders verstörend, da Max Iris einen SQUID Empfänger auf den Kopf setzt. Sie kann ihre Vergewaltigung aus der Sicht von Max sehen.



Abb. Strange7-8

Durch den Einsatz subjektiver Kamera wird der Zuschauer in dieser Szene in die Rolle des Täters gedrängt und muss die Tat aus seinen Augen verfolgen.

Auch bei normaler Kameraführung wäre diese Szene schockierend, aber durch die Verwendung der subjektiven Kamera wird diese Wirkung extrem verstärkt.

Die siebte Sequenz (1:21:53- 1:25:57) zeigt wieder, was für ein hohes Tempo die subjektive Kamera mit moderner Technik erreichen kann. Die POV Sequenz zeigt wie zwei korrupte Polizisten Jericho One erschießen. Iris, die mit Jericho One unterwegs war, beobachtet den Mord und flieht vom Tatort.

Bei der anschließenden Verfolgung durch die Polizisten, flieht sie auf nahegelegene Schienen und wird dabei fast von einem Zug gestreift. Die subjektive Kamera wird damit das erste Mal in *Strange Days* für einen Stunt verwendet. Iris läuft danach in hohem Tempo die Gleise entlang und wird dabei von den Polizisten beschossen.

Durch die Verwendung der subjektiven Kamera an dieser Stelle wird der „Erinnerungsclip“ zu einer der temporeichsten Szenen des gesamten Films. Die Verwendung der subjektiven Kamera ändert auch die Wirkung der Szene auf den Zuschauer. Es ist nicht mehr Iris, die einen Zug auf sich zukommen sieht, sondern der Zuschauer selbst. Hier bewirkt der Einsatz der POV Sequenz eine deutlich höhere Anspannung beim Publikum.



Abb.Strange9



Abb. Strange10

Strange Days ist fast fünfzig Jahre nach *Dark Passage* entstanden. Dies ist dem Film natürlich anzumerken. Die Point of View Sequenzen besitzen nicht mehr die Behäbigkeit ihrer Vorgänger. Die hohe Geschwindigkeit einzelner POV Sequenzen zeugt aber nicht nur von dem technologischen Fortschritt, sondern auch von dem wesentlich tiefer greifenden Verständnis der subjektiven Kamera und ihrer Herausforderungen für ein Filmteam.

Die Koordination einer POV Sequenz ist sehr aufwändig. Da wenig geschnitten wird, müssen die Abläufe sehr genau geplant und einstudiert werden.

Bei *Strange Days* sind es besonders die erste und die siebte Sequenz, die ein hohes Maß an Vorbereitung erfordern. Viele Komparsen, wechselnde Schauplätze und wenige Möglichkeiten für Schnitte sind nur ein paar der Schwierigkeiten, die gemeistert werden mußten.

Strange Days ist also auf zwei Ebenen ein großer Schritt nach vorne, wenn man allein die Verwendung subjektiver Kamera betrachtet: Beim Verständnis des Stilmittels und seiner besonderen Regeln sowie bei der technischen Entwicklung.

2.4.4 Reaktion auf die Point of View Sequenzen

Die Reaktion der Kritiker auf *Strange Days* war durchwachsen. Oftmals wurde die löchrige und konfuse Geschichte, oder die halbseidene Moral des Films bemängelt.

Die temporeichen Point of View Sequenzen wurden aber durchgängig lobend erwähnt.

„Whenever Strange Days stops to draw us into one of these clips, the movie is feverish and exciting. We never know quite where we're going, but, like the people on screen, we know we want to go there.“³⁰

Owen Gleibermann von Entertainment Weekly beschreibt die Wirkung der Szene mit subjektiver Kamera als fiebrig und aufregend.

Die Point of View Sequenzen von *Strange Days* sind oftmals für eine erzählerische Wendung gut. Man wisse nicht wohin es geht, so Gleibermann, aber man wisse, dass man dorthin gehen will.

„Cinematographer Matthew F. Leonetti's point-of-view shots are virtuosic (especially one in which a character falls from a roof in an apparently uninterrupted take). The pacing is relentless, and the editing, by Howard Smith, creates an urgency and desperation.“³¹

Roger Ebert, Kritiker der Chicago Sunday Times, spricht die „unbarmherzige“ Geschwindigkeit der Point of View Sequenzen an, die er als virtuos bezeichnet.

Ebert und Gleibermann sind nur zwei von einer Vielzahl Kritiker, die die POV Sequenzen von *Strange Days* lobend in den Vordergrund stellen. Der Film als Gesamtkunstwerk kommt hierbei deutlich schlechter weg: Auf Rotten Tomatoes erreicht er bei den Profikritikern nur eine Wertung von 56%.

³⁰ Gleibermann, Owen: Movies: Today's Pick Strange Days. Entertainment Weekly, 13.10.1995

³¹ Ebert, Roger: Strange Days. Chicago Sun-Times, Chicago 13.10.1995

2.5 Crank

Der Film *Crank* wurde am 1. September 2006 veröffentlicht. Regie führten Mark Neveldine und Brian Taylor, Kameramann war Adam Biddle.

Der Film war mit 12 Mio. Dollar nach Hollywood-Maßstäben eine Low-Budget Produktion.

2.5.1 Inhalt

Der professionelle Mörder Chev Chelios (Jason Statham) wird von seinem Rivalen Verona (Jose Pablo Contillo) vergiftet. Das Gift ist ein spezieller Chemiecocktail aus China, der seinen Adrenalinpiegel senkt. Wenn Chelios nichts dagegen tut, hört sein Herz auf zu schlagen.

Es beginnt ein chaotischer Trip durch Los Angeles, bei dem Chelios versucht sich an Verona zu rächen und ein Serum zu finden.

Chelios erkennt schnell, dass er durch Stress neues Adrenalin erzeugt und unternimmt daraufhin viele waghalsige Aktionen, damit er nicht stirbt.

Er konsumiert Kokain, kauft Unmengen von Energydrinks, hat mit seiner Freundin öffentlich Sex in einem chinesischen Viertel und spritzt sich Epinephrin (künstliches Adrenalin).

Das Finale des Films findet auf einem Wolkenkratzer statt. Chelios liefert sich eine Schießerei mit Verona und seinem ehemaligen Boss Carlito (Carlos Sanz), der ihn verraten hat.

Die Beiden können zu einem Helikopter fliehen, werden aber von Chelios verfolgt.

Verona erschießt daraufhin Carlito und will alleine flüchten, Chelios erreicht aber den Hubschrauber noch in der letzten Sekunde.

Die Beiden kämpfen gegeneinander und es gelingt Chelios Verona mit sich aus dem fliegenden Hubschrauber zu reißen. Im Fall aus dem Hubschrauber erwürgt er Verona. Im letzten Bild sieht man wie Chelios auf dem Boden aufschlägt.

2.5.2 Point of View Sequenz

In *Crank* gibt es nur eine einzige Point of View Sequenz. Diese besitzt eine Länge von ca. einer Minute und ist die erste Szene des Films.

Wir sehen wie Chev Chelios aufwacht, in sein Wohnzimmer stolpert und dort eine DVD schaut. Auf dieser DVD erklärt Verona, dass er ihn vergiftet hat.

2.5.3 Umsetzung der Point of View Sequenzen

Wie auch der komplette restliche Film ist die POV Sequenz von *Crank* mit einem sehr hohen Tempo erzählt. Sie erinnert an den Überfall auf das Chinarestaurant in *Strange Days*.

Chev wurde vor dem Beginn der Filmhandlung vergiftet. Die Effekte dieses Giftes sieht der Zuschauer durch die subjektive Kamera. Das Bild ist verschwommen, leicht gewellt.

Der Ton ist undeutlich, ein Telefon klingelt gedämpft.

Durch den ausgestreckten Arm und die nicht zum Boden hin ausgerichtete Kamera ist dem Zuschauer schnell deutlich, dass es sich hierbei um die Verwendung von subjektiver Kamera handelt.

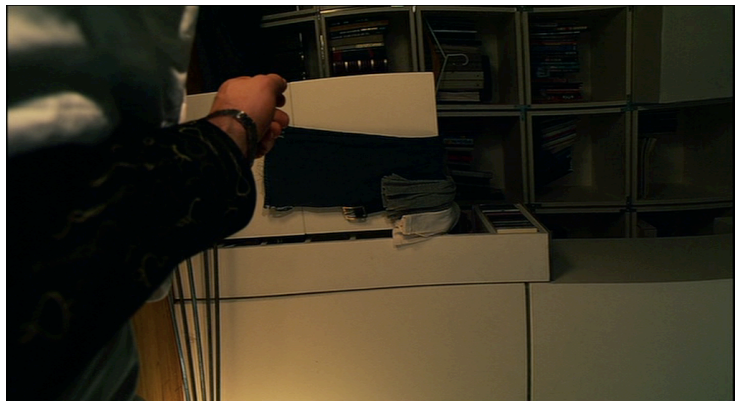


Abb. Crank1

Wie auch *Strange Days* ist *Crank* der technologische Fortschritt deutlich anzumerken.

Im Bett liegend blinzelt Chev benommen, was mit einer schwarzen Blende nachgestellt wird.

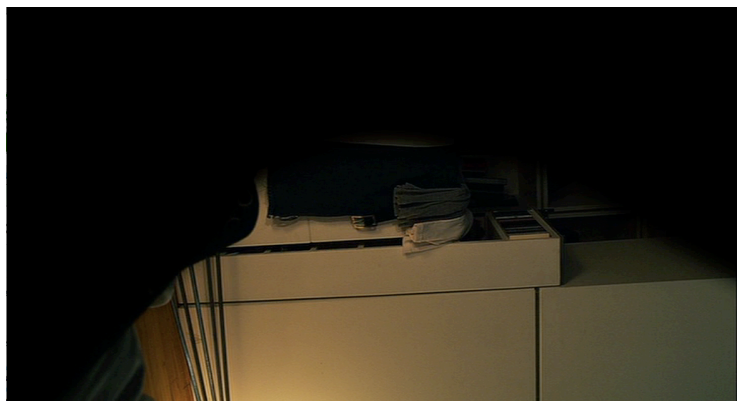


Abb. Crank2

Als Chev aus dem Bett fällt, stützt er sich mit seinen Händen ab. Als er durch den Flur ins Wohnzimmer läuft, ist ein deutlicher Schatten von ihm zu sehen. Dann wäscht er sich im Waschbecken die Hände. All diese Abläufe wirken völlig natürlich und sind technisch einwandfrei.



Abb. Crank3



Abb. Crank4

Für diese technisch nahezu perfekte Point of View Sequenz benötigt die Filmcrew eine spezielle Kamera. Diese ist kurzzeitig im Schatten zu erkennen (leider auf dem Screenshot nur sehr undeutlich). Der Kameramann trägt Kopfgeschirr. Da der Film eine Portierung von HD Material (also Digitalem Filmmaterial) auf 35mm³² Film ist, spricht hier viel für eine kompakte HD fähige Kamera, die an seinem Helm befestigt ist.



Abb. Crank5

Crank erzeugt mit dieser Sequenz, vergleichbar mit *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, eine Spannung gleich am Anfang des Films. Der Zuschauer weiß nicht, wer die Person ist, aus deren Sicht der Film startet. Das Gesicht von Chev wird erst nach der Sequenz gezeigt. Anders als in *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* dient die Szene aber nicht ausschließlich der

³² Making of Crank, Crank Extended Version, Universum Film GmbH, München 2006

Einführung der Hauptperson, sondern auch der Einführung des Plots. Bevor Chev die DVD von Verona anschaut, weiß das Publikum, dass etwas nicht mit ihm stimmt. Das anfangs leicht verschwommene Bild, der Welleneffekt, die unsichere Bewegung von Chev und der verzerrte Ton der Szene vermitteln dem Zuschauer ein Gefühl von Unruhe oder Bedrohung. Auch hierfür ist die subjektive Kamera gut geeignet, da sie für die meisten Zuschauer ungewohnt ist.

2.5.4 Reaktion auf die Point of View Sequenz

In den Reviews zu *Crank* finden sich keine Verweise auf die Point of View Sequenz. Dies ist wahrscheinlich auf die restliche, zum Teil sehr unorthodoxe Kameraführung zurückzuführen³³, die in vielen Reviews gelobt wird.

Der Film *Crank* hat bei Rotten Tomatoes eine mittelmäßige Wertung von 61%. Bei IMDB wurde er mehr als 80 000 Mal bewertet und hat eine Durchschnittswertung von 7 Punkten.

³³ Making of Crank, Crank Extended Version, Universum Film GmbH, München 2006

2.6 The Diving Bell and the Butterfly

Der Film *The Diving Bell and the Butterfly* (dt. Titel: *Der Schmetterling und die Taucherglocke*) hatte am 22. Mai 2007 in Cannes Premiere. Regie führte Julian Schnabel und die Kameraführung übernahm Janusz Kaminski, der Hauptkameramann von Steven Spielberg.

Das Drehbuch basiert auf der Autobiografie von Jean-Dominique Bauby, die dieser kurz vor seinem Tod im Krankenhaus diktierte.

2.6.1 Inhalt

Jean-Dominique Bauby, der Chefredakteur der Zeitschrift *Elle* erleidet einen Schlaganfall. Er wacht im Krankenhaus wieder auf. Sein Körper ist gelähmt und er kann nicht mehr sprechen.

Sein rechtes Auge und seine geistigen Funktionen sind aber nicht eingeschränkt.

Er leidet an dem seltenen „Locked-In“ Syndrom und kann nicht auf normalem Wege mit der Außenwelt kommunizieren.

Im Krankenhaus versuchen ihm die Logopädin Henriette Durand und die Physiotherapeutin Marie Lopez zu helfen.

Durand erklärt ihm, wie er sich mit Hilfe von Blinzeln und dem Alphabet mitteilen kann. Die Logopädin liest dazu die Buchstaben der Reihe nach vor und Bauby muss bei dem Buchstaben, den er benutzen möchte, blinzeln.

Lopez hilft ihm, die Kontrolle über die Muskeln in seinem Mund zurückzuerlangen, was aber nur sehr langsam gelingt.

Im Krankenhaus wird er von mehreren Leuten besucht. Seine Exfrau Celine Desmoulins besucht ihn erst allein und dann später auch mit den gemeinsamen Kindern.

Während seines Aufenthaltes im Krankenhaus flüchtet sich Bauby oft in Tagträume und Erinnerungen, um der Langeweile zu entgehen. Dabei führt seine innere Stimme den Zuschauer durch die Handlung.

Mit Hilfe einer Freiwilligen macht er sich daran seine Erinnerungen und seine Erfahrungen im Krankenhaus in Buchform zu bringen. Er diktiert Buchstabe für Buchstabe seine Memoiren.

Kurz nach der Fertigstellung seines Buches verschlechtert sich Baubys Zustand rapide. Er wird auf die Intensivstation verlegt und stirbt zehn Tage nach dem Erscheinen seines Buches.

2.6.2 Point of View Sequenzen

Die Point of View Sequenz in *Schmetterling und Taucherglocke* ist ähnlich wie bei *Dark Passage* eine lange Sequenz, die von mehreren Schnittbildern unterbrochen wird.

Die subjektive Kamera übernimmt die Sicht von Bauby, und begleitet ihn ca. 35 Minuten bei seinem Erwachen und dem folgenden Alltag im Krankenhaus. Die Unterbrechungen sind Flashbacks und Traumsequenzen, in denen auf die Vorgeschichte von Baubys Unfall, seiner gescheiterten Beziehung zu seiner Exfrau und seinem Verhältnis zu Ynez eingegangen wird.

2.6.3 Umsetzung Point of View Sequenzen

Die Point of View Einstellungen von *Diving Bell and Butterfly* beginnen mit dem Aufwachen im Krankenhaus. Schon nach wenigen Minuten fallen die Besonderheiten in der Verwendung der subjektiven Kamera auf.

Der Blick von Bauby wandert unruhig umher, versucht einzelne Personen zu fokussieren um die Umgebung gleich weiter



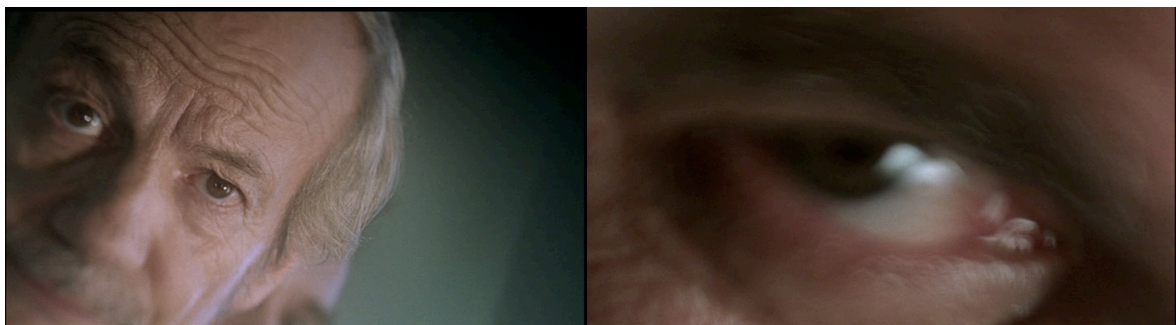
Abb. Bell1

nach anderen Details abzusuchen. Dabei wird oft mit Unschärfen gearbeitet, die genau zeigen worauf Bauby gerade seinen Fokus legt und worauf nicht. Durch die große Dynamik dieser Aufnahmen entsteht trotz der stark beschränkten Beweglichkeit der Kamera keine Monotonie.

Auf seine Besucher reagiert Bauby sehr unterschiedlich. So bleibt sein Blick bei manchen Besuchern ruhig auf ihre Gesichter gerichtet, bei anderen wandert sein Auge unruhig hin und her. Interessant ist auch, dass die meisten Aufnahmen von Personen in ihrer Einstellungsgröße sehr nah gehalten sind.

Abb. Bell1

Abb. Bell2



Die meisten Besucher beugen sich sehr stark in Baubys Blickachse und so gibt es oftmals enge nahe Einstellungen von Gesichtern oder sogar Detailshots von Augen, Mund oder anderen Ausschnitten des Gesichts.

Im Vergleich zu *Dr Jekyll and Mr Hyde*, *Lady in the Lake* oder *Dark Passage* arbeitet *Diving Bell and Butterfly* viel mit einer realitätsnahen Wiedergabe des Wimpernschlages.

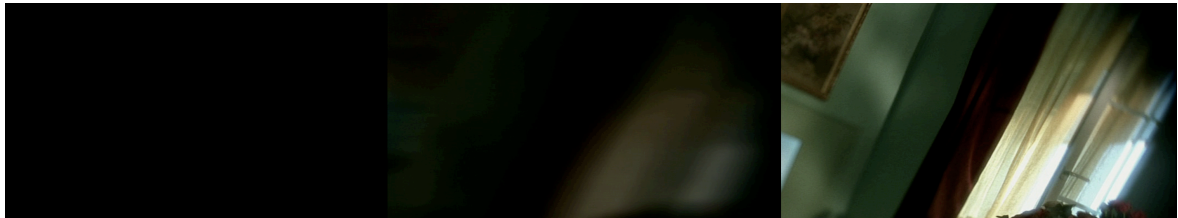


Abb. Bell3

Abb. Bell4

Abb. Bell5

Der Protagonist macht sich mit Blinzeln seinen Mitmenschen verständlich. Dabei wird das Bild für ein paar Frames verdunkelt, zum Teil kombiniert mit folgender Unschärfe um den erneuten Fokussierungsprozess des Auges nachzubilden.

Wie auch bei *Dark Passage* gibt es bei der Wiedergabe des Blickwinkels von Bauby Ungenauigkeiten. Der Film arbeitet zum Teil mit verschiedenen Einstellungsgrößen hintereinander, obwohl die Position des Protagonisten sich nicht verändert hat. Dieser Wechsel in eine nähere Einstellung ist für den Zuschauer unmerklich, aber aus Sicht der subjektiven Kamera unlogisch, da Menschen nicht zoomen können und Bauby seinen Kopf nicht bewegen kann.



Abb. Bell6

Abb. Bell7

Wie auch *Dark Passage* erzeugt *Diving Bell und Butterfly* eine hohe Erwartungshaltung beim Zuschauer, da er erst später im Film das Gesicht des Protagonisten sieht.

Die erste Einstellung, die Bauby von außen zeigt und in der sein Gesicht komplett zu erkennen ist, kommt erst bei 12:39. Bauby ist in dieser Rückblende als Chefredakteur der Zeitschrift *Elle* zu sehen.

Die Dynamik der hier verwendeten Bilder (viele Fahrten, Schwenks, hohes Schnitttempo) stehen stark im Kontrast zu den Point of View Sequenzen und unterstreichen so noch zusätzlich das Gefühl von Hilflosigkeit und Lähmung Baubys.



Abb. Bell8

Eine besonders eindrucksvolle Einstellung des Films ist die Szene, in der Bauby ein Auge zugenäht wird. Das Auge ist noch sehfähig, doch durch den Schlaganfall wurde das Augenlid gelähmt und kann das Auge nicht mehr mit Flüssigkeit versorgen.

Um zu verhindern, dass es abstirbt näht ein Doktor Bauby das Auge zu.

Dieser ist völlig verängstigt, da er endgültig den Verlust seiner Kontaktmöglichkeit zur Außenwelt fürchtet und schreit mit seiner inneren Stimme laut auf.

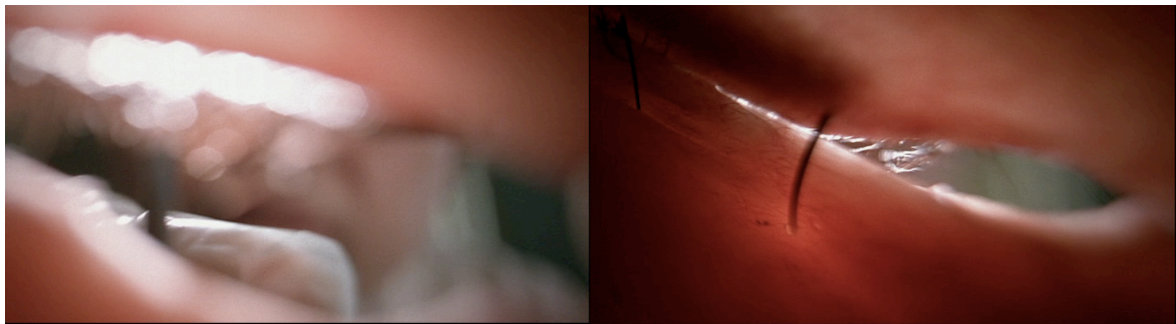


Abb. Bell9

Abb. Bell10

Durch die Verwendung der subjektiven Kamera ist das Gefühl der Hilflosigkeit von Bauby für den Zuschauer stärker fühlbar, da er nicht aus der ihm aufgezwungenen Perspektive entfliehen kann.

Die Verwendung der Point of View Shots in *Schmetterling und Taucherglocke* zeigt anschaulich, welche Möglichkeiten die subjektive Kamera dem Regisseur bietet.

Die Hauptkritik an Point of View Sequenzen kommt bei *Diving Bell and Butterfly* nicht zum Tragen: Die Mimik und Gestik von Bauby ist am Anfang des Films durch seine Lähmung zu vernachlässigen, seine innere Stimme überträgt die Empfindungen und Emotionen deutlich an den Zuschauer.

Ein weiterer Nachteil von Point of View Sequenzen wird bei *Diving Bell and Butterfly* zu einem Vorteil: die Beklemmung, die der Zuschauer nach längerer Zeit bei subjektiver Kamera empfindet, schafft eine größere Identifikation mit der Hauptfigur. Die Ausbrüche Baubys in Tagträume und Erinnerungen geben auch dem Zuschauer die Chance durchzuatmen.



Abb. Bell11

Abb. Bell12

Für den Zuschauer und auch Bauby sind seine Flashbacks und seine Fantasiesequenzen eine Möglichkeit zum Ausbruch aus der titelgebenden „Taucherglocke“ Baubys.

In den Einstellungen, die Baubys Fantasie widerspiegeln, sieht man Bauby in einem alten Taucheranzug, einen auseinander brechenden Gletscher, Blumen und einen Schmetterling, der aus seinem Kokon ausbricht.

Diving Bell and Butterfly zeigt eine völlig andere Variante der subjektiven Kamera, als z.B. *Crank* oder *Strange Days*. Wo *Schmetterling und Taucherglocke* sich Zeit lässt Dinge zu erzählen, auch in der subjektiven Kamera, und manche Einstellungen länger stehen lässt, sind die Mehrzahl der Point of View Sequenzen von *Strange Days* und auch die in *Crank* schnell, actionreich und hektisch. Bauby ist an sein Bett gefesselt, somit sieht der Zuschauer bei den Point of View Sequenzen oftmals nur sein Krankenhauszimmer. *Strange Days* dagegen setzt auf die Bewegung des POV Charakters und damit auch auf Standortwechsel innerhalb der Point of View Sequenz.

„Die subjektive Kamera vermittelt nur spärliche (oder auch gar keine) Informationen zum Blickträger, wie bspw. Bewegungsabläufe, Gestik und Mimik aus denen sich Reaktionen einer Figur ablesen lassen.“³⁴

Schmetterling und Taucherglocke beweist eindrücklich, wie stark die Information über den Protagonisten sein kann, die durch die subjektive Kamera vermittelt wird.

Das Gefühl der Isolation/Frustration, das der Zuschauer empfindet, wäre ohne die POV Sequenz nicht vorhanden.

Dies, gekoppelt mit der inneren Stimme Baubys, vermittelt dem Zuschauer eine große Bandbreite an Informationen über den Viewpointcharakter, auch ohne dass man dessen Mimik und Gestik betrachten kann.

Im Gegensatz zu *Dark Passage* verzichtet *Schmetterling und Taucherglocke* aber nach der ca. 35 Minuten langen Sequenz nicht komplett auf Point of View Einstellungen, sondern setzt sie konsequent weiter ein und hält damit den Fokus auf Bauby.

³⁴ Beil, Benjamin: First Person Perspectives: Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Lit-Verlag, Münster 2010, S. 69

2.6.4 Reaktion auf Point of View Sequenzen

Die Reaktionen auf *Diving Bell and Butterfly* fielen sehr positiv aus. Besonders der Einsatz der subjektiven Kamera wird positiv hervorgehoben.

„Instead, Schnabel begins the film with a subjective camera, so that we see the world through Bauby's eyes as he wakes up to find himself in a hospital. We soon become familiar with his limited field of vision and aware that he can't move his head - thus things keep happening outside the frame. We hear Bauby's thoughts, and knowing what he wants to say helps us to feel just a hint of his frustration at not being able to communicate.“³⁵

Mick LaSalle vom San Francisco Chronicle beschreibt das Gefühl der Frustration, das man als Zuschauer mit Bauby teilt. Auch wenn der Film die Situation von Bauby nicht nachstellen kann, so ist es dem Zuschauer doch zumindest möglich durch den Film einen Teil seiner Isolation nachzuempfinden.

„Movies often remind us just how unlike our eyes cameras really are. They are not embodied. They travel through walls. They zoom from incredible heights. What a liberation they provide, a freedom from our flesh and bone. Oscar-winning cinematographer Janusz Kaminski finds emancipation in the opposite. He persistently delivers Bauby's perspective, including having his/our eye sutured shut.“³⁶

In der Rezension der Denver Post geht Lisa Kennedy auf den Unterschied ein, den die subjektive Kameraführung in *Diving Bell and Butterfly* zu „normal“ gedrehten Filmen hat. Die Kamera besitzt im Gegensatz zum Auge keine Beschränkungen. Sie kann aus großen Höhen bis auf wenige Zentimeter an ein Objekt heranzoomen und durch Wände gehen. Das Auge ist an den Körper gefesselt, so wie der Zuschauer an die Sicht Baubys gefesselt ist.

Die Freiheit, die ein Film dem Publikum sonst bietet, die Flucht vor der Realität, spürt der Zuschauer nur dann, wenn auch Bauby sich in seine Vorstellung flüchtet. Doch diese Augenblicke sind nicht von langer Dauer. Die kurzen Momente sorgen für Entspannung beim Zuschauer, doch dadurch, dass der Fokus während des gesamten Films auf Bauby bleibt, wird das Publikum immer an die Isolation und Frustration Baubys erinnert.

Auch Liam Lacey von „The Globe and Mail“ beschäftigt sich in seiner Rezension mit der subjektiven Kamera von *Diving Bell and Butterfly*. Er beschäftigt sich dabei unter anderem mit der Szene, in der das rechte Auge Baubys zugenäht wird.

³⁵ LaSalle, Mick: Review: Patients's body, not his mind, paralyzed in ‚Diving Bell‘. San Francisco Chronicle, San Francisco 19.12.2007

³⁶ Kennedy, Lisa: Bell rings true with empathy of French editor. Denver Post, Denver 25.12.2007

The effect is a series of direct-to-camera addresses that feel almost like screen-tests. Claustrophobia begins to turn to panic: In one early, extraordinary moment, we see from the inside when Almaric's right eye must be sewed closed to avoid infection (layers of latex were sewn over the camera lens).³⁷

Lacey erklärt unter anderem wie der Trick zustande gekommen ist: Zwei Latexstreifen wurden vor dem Objektiv zusammengenäht. Diese Szene wird in fast allen Reviews angesprochen und oftmals eine der kraftvollsten Szenen des Films beschrieben. Die Einstellung wirkt besonders dramatisch mit der inneren Stimme Baubys, der aus Angst aufschreit.

In fast allen Reviews findet die Verwendung der subjektiven Kamera großen Zuspruch. Sie gilt bei manchen Rezensenten sogar als Grund für die Qualität des Films.

„Lesser artists would have taken a programmatic approach to the material: They would have either told most of the story in flashback, with Bauby (Mathieu Amalric) appearing mainly in his able-bodied incarnation; or they would have pitched their tent almost entirely in the land of fantasy, a sentimental approach with occasional hospital pit stops. Instead, Schnabel begins the film with a subjective camera [...].“³⁸

In einem weiteren Zitat beschreibt LaSalle, was schlechtere Regisseure an Schnabels Stelle getan hätten:

Sie hätten die Geschichte seiner Meinung nach über Flashbacks aufgebaut um einen meist gesunden Bauby zu zeigen, oder fast nur Traum- und Fantasiesequenzen mit kurzen Abstechern ins Krankenhaus gezeigt. Schnabel ist diesen Weg nicht gegangen und hat sich der besonderen Herausforderung der subjektiven Kamera gestellt.

„Schnabel is not content merely to tell Jean-Do's story. With the aid of veteran cinematographer Janusz Kaminski, he makes the first 30 minutes into a first person experience. We see through Jean-Do's eyes. His internal monologue tells us his thoughts, but everything else that we see and hear is what his ears and eye absorb. Initially, the unfamiliar approach is uncomfortable and disorienting, but we gradually become used to it and understand why Schnabel has chosen to take viewers down this path. [...]. The Diving Bell and the Butterfly conveys information about this sort of "trapped" life in a way that no previous feature has been able to. In many ways, it's a harrowing experience but it's not without moments of low-key humor, and the ultimate message is a positive one.“³⁹

³⁷ Lacey, Liam: The Diving Bell and the Butterfly. The Globe and Mail, Toronto 23.12.2007

³⁸ LaSalle, Mick: Review: Patients's body, not his mind, paralyzed in 'Diving Bell'. San Francisco Chronicle, San Francisco 19.12.2007

³⁹ Berardinelli, James: The Diving Bell and the Butterfly. reelview.net, Piscataway 2007

James Berardinelli hebt in seiner Rezension hervor, dass *Schmetterling und Taucherglocke*, wie kein vorheriger Film die subjektive Kamera einsetzt um das „eingesperrte“ Leben eines Locked-In Erkrankten wiederzugeben.

Der Einsatz von POV Shots in *Diving Bell and Butterfly* sei anfangs für den Zuschauer unbehaglich, doch man würde sich daran gewöhnen und verstehen warum Schnabel das Mittel eingesetzt hat.

Wie Berardinelli beschreibt, ist es gerade dieses Gefühl, das *Diving Bell and Butterfly* so eindringlich werden lässt.

Schmetterling und Taucherglocke hat bei Rotten Tomatoes eine Wertung von 93%.

Auch die Reaktion des Publikums fällt gut aus: Bei IMDB hat der Film eine Wertung von 8.1 von 10 Punkten bei über 40.000 Bewertungen.

3. Schlussteil

3.1 Fazit

Die Point of View Sequenzen haben sich seit ihrem ersten Erscheinen 1931 drastisch geändert. Während in *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, der Hauptdarsteller Fredric March noch sein eigenes Spiegelbild spielen musste, wurde schon 15 Jahre später mit Spiegeltricks gearbeitet, die weitere fünfzig Jahre später in *Strange Days*, dank der kompakten Kamera, noch verbessert wurden.

Auf die Idee, dass kleine Kameras die Beweglichkeit und Geschwindigkeit der subjektiven Kamera steigern konnten, kam schon das Team von *Dark Passage*. Auch diese Verbesserung wurde aufgegriffen und weiterentwickelt: von *Strange Days* und *Crank*, wobei vor allem der erste Titel in einigen POV Sequenzen den Zuschauer vollkommen einbezieht und für Spannung sorgt.

Doch auch schon *Dark Passage* wusste die Vorzüge der ehemaligen Kamera der deutschen Kriegsreporter zu nutzen. Die Verwendung der Arriflex gibt der subjektiven Kamera in *Dark Passage* ein wesentlich leichteres Gefühl, im Gegensatz zu den zum Teil sehr behäbigen Einstellungen von *Lady in the Lake*.

Die Point of View Sequenzen sind auch wesentlich spannender als in *Lady in the Lake*, was aber natürlich nicht nur an der neuen Kamera liegt, sondern vor allem an der schnell aufkommenden Monotonie des Films von 1946. *Lady in the Lake* hat viele Schwächen, und einige, die nichts mit den Point of View Sequenzen zu tun haben und die deshalb nicht in der Besprechung des Films aufgezeigt werden.

Zum Einen wären da die Szenen in Marlowes Büro, die schon am Anfang des Films dem Zuschauer zeigen, dass der Detektiv überlebt - durch diesen frühen Einblick verliert der gesamte Film an Spannung.

Dazu kommt Montgomerys Darstellung, die extrem holzig wirkt. Während der oftmals endlosen Gespräche, hat Montgomery genau eine sprachliche Reaktion zu bieten: Sarkasmus. Das ist ermüdender als zu sehen, wie er das vierte Mal Adrienne in ihrem Büro besucht, oder mit ihr erneut eine fünf bis zehn Minuten dauernde Unterhaltung führt.

Ich denke, dass auch vor allem aufgrund dieser Fehler viel Kritik an der subjektiven Kamera des Films geübt wurde; der Film langweilt. Wenige Schauplätze, die immer

wieder besucht werden; viele lange Unterhaltungen, die die komplette Handlung erzählen. Dazu kommt sicherlich ein unangenehmes Gefühl, da man sich durch den Point of View irgendwann eingesperrt fühlt.

Dieses Gefühl entsteht meiner Meinung nach aber nicht allein durch die Perspektive, sondern auch durch die Umsetzung der subjektiven Kamera, die verglichen vor allem mit einem Film wie *Dark Passage* stark zurückbleibt. Der Film hat viele Ideen (wie z.B. der Telefonhörer, der Rauch von Marlowe's Zigarette im Bild, das Verschwimmen des Bildes wenn Marlowe geschlagen wird usw.), setzt sie aber zu selten ein. Ein paar mehr Actionszenen, die den Zuschauer überraschen, hätten dem Film etwas Würze verliehen.

Das größte Problem ist aber wohl die Laufzeit des Films. Neunzig Minuten sind zu lang für eine POV Sequenz. Ich denke nicht, dass dies unbedingt damit zu tun hat, dass man zu wenig Information über die Gefühlswelt des Protagonisten hat.

Diving Bell and Butterfly beweist eindrucksvoll, wie die innere Stimme eines Charakters seine komplette Gefühlswelt darstellen kann. Ich denke, das Problem an 90 Minuten POV ist, dass der Zuschauer das Gefühl hat etwas zu verpassen. Als Zuschauer ist man daran gewöhnt, dass Hollywood nach und nach die Szene auf dem Silbertablett serviert. Normalerweise geht es von einer Totale mit näheren Einstellungen weiter. Wir wissen wo wir sind, können die Personen im Raum einordnen und bekommen alle wichtigen Details überdeutlich gezeigt.

Bei der subjektiven Kamera fehlen die Totalen, der große Überblick. Wir bewegen uns mit dem Charakter, sind an ihn und seine Sicht gefesselt. Ich denke dies ist wesentlich frustrierender für den Zuschauer als die Tatsache, dass die subjektive Kamera keinen wahrnehmenden Erzähler darstellt. Der Zuschauer hat eine bestimmte Erwartung, wie ein Film auszusehen hat. POV Sequenzen sind kein Teil dieser Erwartung.

Die subjektive Kamera versetzt den Zuschauer stärker in die Rolle des Viewpointcharakters, fesselt ihn aber auch an eine Perspektive und nimmt ihm den Überblick.

Trotzdem oder gerade deshalb sind Point of View Sequenzen ein starkes stilistisches Mittel. Sie prägen Filme und haben durch ihre Besonderheiten eine große Aussagekraft. Besonders *Schmetterling und Taucherglocke* ist hier zu erwähnen. Die Frustration Baubys für einen kurzen Moment zu teilen, ist beeindruckend. Für diesen Film scheint die subjektive Kamera wie gemacht. Trotz der fast unbeweglichen Kamera und dem ständig auftauchenden Krankenzimmer, entsteht in *Diving Bell und Butterfly* keine Langeweile.

Interessanterweise sind die modernen Vertreter der subjektiven Kamera sehr unterschiedlich. Sowohl die Umsetzung als auch der damit erzielte Effekt sind komplett verschieden. *Diving Bell and Butterfly* versucht dem Zuschauer den Zustand seines Hauptcharakters nahe zu bringen. *Strange Days* dagegen will aufrütteln, unterhalten. Wie in all ihren bisherigen Actionfilmen (*Point Break*, *Hurt Locker* etc.) versteht Kathryn Bigelow es temporeich zu erzählen. Die POV Sequenzen von *Strange Days* sind schnell, laut, spannend und technisch nahezu perfekt. Man fühlt sich mitgerissen und involviert.

Während in *Strange Days* in den POV Sequenzen Räuber in großer Geschwindigkeit Treppen hochlaufen, setzt *Diving Bell and Butterfly* auf leisere Töne und wenig Bewegung der Kamera. Beides ist wirksam. *Strange Days* ist vielleicht kein großartiger Film, aber seine POV Sequenzen sind richtungsweisend. Auch *Crank* geht den Weg des Tempos und zeigt eine aufregende POV Sequenz.

Bei *Dark Passage* wird die subjektive Kamera eingesetzt um den Hauptcharakter vor seiner Operation nicht zu zeigen und erhöht damit die Spannung des Films. Auch *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* setzt seine beiden POV Sequenzen ein, um Spannung zu erzeugen indem der Hauptcharakter erst im Gespräch mit seinem Butler gezeigt und dadurch charakterisiert wird.

So sehr sich die einzelnen Filme auch unterscheiden, eines haben sie alle gemeinsam:

Die POV Sequenzen werden eingesetzt um die Spannung zu steigern oder die Wirkung einer Szene zu verstärken.

Die Umsetzung der subjektiven Kamera ist aber sowohl bei *Crank/Strange Days* als auch *Diving Bell and Butterfly* ausgezeichnet. Das Verständnis für die subjektive Kamera ist im Vergleich zu *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* spürbar gestiegen.

Die technische Entwicklung und ein steigendes Verständnis für die besondere Problematik ermöglichen wesentlich komplexere und perfektere POV Sequenzen als 1931.

Zukünftig wird sich die Arbeit von Regisseuren, die mit subjektiver Kamera arbeiten wollen, sehr vereinfachen. Hochauflösende Helm- oder Actionkameras (können mit Bändern oder Helm auf oder am Kopf getragen werden) ermöglichen unkompliziertes Drehen. Der Schauspieler könnte hier sogar selbst zum Kameramann werden. Wenn man eventuelle Spiegelszenen mit digitaler Nachbearbeitung verwendet, wäre die Illusion der Sicht eines Charakters nahezu perfekt.

Trotz vieler Vorzüge der subjektiven Kamera, wird dieses Mittel nicht sehr häufig eingesetzt. Dies hat seine Gründe. Wie ich schon erwähnt hatte, raubt uns die subjektive Kamera den Überblick über die Szene und zwingt uns in eine Perspektive. Point of View Sequenzen sind außerdem vom Ablauf her kompliziert und aufwendig zu drehen. Einen gute POV Sequenz macht noch keinen guten Film (siehe *Strange Days*).

POV Sequenzen können einen Film im besten Falle verbessern, machen aber aus einem schlechten Film keinen Guten.

4. Verzeichnisse

4.1 Literaturverzeichnis

Beil, Benjamin: First Person Perspectives: Point of View und figurenzentrierte Erzählformen im Film und im Computerspiel. Lit-Verlag, Münster 2010

Bordwell, David: Narration in the Fiction Film. 1.Auflage, The University of Wisconsin Press, Wisconsin 1985

Brinckmann, Chrisitine N.: Ichfilm und Ichroman. Chronos, Zürich 1981

Monaco, James: Film Verstehen. 9. Auflage, Rowohlt Taschenbuch Verlag, Hamburg, 2007

Peters, Jan Marie: The Lady in the Lake und das Problem der Ich-Erzählung in der Filmkunst. Aus: Albersmeier, Franz-Josef/Roloff, Volker: Literaturverfilmungen. Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1989

Salt, Barry: Filmstyle & Technology: History & Analysis. 3. Edition, Starword, London 2009

Thompson, Kristin/Bordwell, David: Film History An Introduction, 3. International Edition, McGraw-Hill, Madison 2010

4.2 Rezensionen

[Alle Links: Stand 17.09.2011]

Atkinson, Michael: Leaving Heel Marks on Our Consciousness. The Village Voice, New York 25.7.2005
<http://www.villagevoice.com/2006-07-25/screens/leaving-heel-marks-on-our-consciousness/>

Beradinelli, James: Dark Passage. reelview.net, Piscataway 2006
http://www.reelviews.net/movies/d/dark_passage.html

Berardinelli, James: The Diving Bell and the Butterfly. reelview.net, Piscataway 2007
http://www.reelviews.net/php_review_template.php?identifier=413

Bradshaw, Peter: Dr Jekyll and Mr Hyde, The Guardian, London 12.12.2008
<http://www.guardian.co.uk/film/2008/dec/12/dr-jekyll-and-mr-hyde>

Ebert, Roger: Strange Days. Chicago Sun-Times, Chicago 13.10.1995
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19951013/REVIEWS/510130303>

Gleibermann, Owen: Movies: Today's Pick Strange Days. Entertainment Weekly, 13.10.1995

<http://www.ew.com/ew/article/0,,299091,00.html>

Hall, Mordaunt: Movie Review: Dr. Jekyll and Mr. Hyde, New York Times, New York, 02.01.1931

<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=EE05E7DF173AE367BC4A53DFB7668389629EDE>

Ide, Wendy: Dr. Jekyll and Mr. Hyde. The Times, London, 11.12.2008

http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/film/film_reviews/article5320081.ece

Kennedy, Lisa: Bell rings true with empathy of French editor. Denver Post, Denver 25.12.2007

http://www.denverpost.com/entertainment/ci_7802407

Krauzlis, Richard J.: The Control of Voluntary Eye Movements: New Perspectives. 2. Edition THE NEUROSCIENTIST Nr. 11, Sage Publications, Salk 2005

[http://www.sn1-k.salk.edu/publications/Krauzlis%20\(2005\).pdf](http://www.sn1-k.salk.edu/publications/Krauzlis%20(2005).pdf)

Lacey, Liam: The Diving Bell and the Butterfly. The Globe and Mail, Toronto 23.12.2007

<http://www.theglobeandmail.com/news/arts/article805086.ece>

LaSalle, Mick: Review: Patients's body, not his mind, paralyzed in 'Diving Bell'. San Francisco Chronicle, San Francisco 19.12.2007

<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/c/a/2007/12/19/DDR8TT0UE.DTL&type=movies>

P. TM, Movie Review: Lady in the Lake. New York Times, New York, 24.01.1947

<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C04E3DE123EEE3BBC4C51DFB766838C659EDE>

o.A. The New Pictures, Sep. 22 1947. Time Magazine U.S., New York 22.10.1947

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,798190,00.html>

4.2 Abbildungsverzeichnis

Abb. Bell1 - 12: Schmetterling und Taucherglocke, Reg. Julian Schnabel, (Pathé Renn Production, 2007), DVD: Prokino 2008. Screenshot des Autors.

Abb. Crank1 - 5: Crank, Reg. Neveldine/Taylor, (Lakeshore Entertainment/Lionsgate, 2006); DVD: Crank Extended Edition, Universum Film 2009. Screenshot des Autors

Abb. Dark1 - 13: Die schwarze Natter, Reg. Delmer Daves, (Warner Bros Pictures, 1947); DVD: Warner Home Video 2003. Screenshot des Autors

Abb. Grandma's Reading Glass 1 - 2: Grandma's Reading Glass (Video), George Albert Schmitt 1900, <http://www.youtube.com/watch?v=6ho05y9IMr4>. Screenshots des Autors

Abb. Jekyll1 - 12: Dr. Jekyll and Mr. Hyde, Reg. Rouben Mamoulian, (Warner Bros Pictures, 1932); DVD: Warner Home Video 2009. Screenshot des Autors

Abb. Lady1 - 18: Lady in the Lake, Reg. Robert Montgomery, (Warner Bros Pictures, 1946); DVD: Warner Home Video 2006. Screenshot des Autors

Abb. Strange1 - 10: Strange Days, Reg. Kathryn Bigelow, (Lightstorm Entertainment, 1995); DVD: Kinowelt Home Entertainment 2010. Screenshot des Autors

5. Glossar

Classical Hollywood - Der Begriff Classical Hollywood wurde vor allem in der Glanzzeit des amerikanischen Studiosystems von 1910 bis ca. 1960.

Beim Classical Hollywood geht es vor allem um den kontinuierlichen „unsichtbaren“ Schnitt der Filme. Nichts sollte von der eigentlichen Handlung ablenken.

Einstellung - Eine Einstellung bezeichnet eine einzelne ungeschnittene Aufnahme in einem Film. Aus mehreren zusammengeschnittenen Einstellungen entsteht eine **Sequenz**.

eyeline matching - Bezeichnet das Zusammenspiel aus einem normalen POV Shot und der Einstellung davor. Wenn ein Charakter z.B. auf etwas außerhalb des Bildausschnittes schaut, wird danach in einen POV Shot geschnitten, der seine Sicht wiedergibt.

Sequenz - Besteht aus mehreren **Einstellungen**, die inhaltlich, szenisch, zeitlich oder durch unter anderen Aspekten zusammengehören.

Szene - Ähnlich der **Sequenz**, bestehend aus mehreren Einstellungen, die durch die fortlaufende Filmhandlung miteinander verknüpft sind.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Johannes Laakmann
Halstenbek, 14.09.2011